RIVEN • LANDS OF LORE 2 • BROKEN SWORD 2 • 7th LEGION • IMPERIALISM • BIRTHRIGHT

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

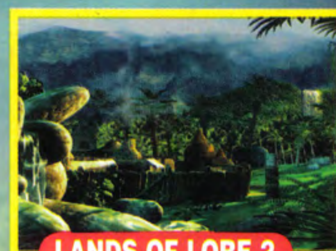
PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 89 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST

ΞΕΠΕΡΝΩΝΤΑΣ την ΤΕΛΕΙΟΤΗΤΑ

ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΤΗΚΕ Η ΠΕΡΙΦΗΜΗ ΤΑΙΝΙΑ LOST WORLD


LANDS OF LORE 2


BROKEN SWORD 2


BIRTHRIGHT


7th LEGION

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΚΕΡΔΙΣΤΕ 10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ RIVEN

ΘΕΜΑ INTERNET EXPLORER 4.0

στην Αγ. Παρασκευή

Futureland

ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

CD ROM - ΒΙΒΛΙΑ - ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

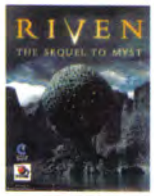
ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ

VISA

ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20
153 42 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
ΤΗΛ.: 6015.535, FAX - ΤΗΛ.: 6004.221
E-Mail: futland @ acropolis.net



TOTAL ANNIHILATION



RIVEN


TAKE NO PRISONERS



MORTAL KOMBAT TRILOGY



BROKEN SWORD II


BIRTHRIGHT



LANDS OF LORE 2



TOMB RAIDER 2

ΑΠΙΣΤΕΥΤΕΣ ΤΙΜΕΣ !!!

Όσο διαρκεί το στόκ ! Τηλεφωνείστε τώρα.

DEFCON 5	1500	TUNNEL B1	3500	TIME COMMANDO	4900	MORTAL KOMBAT III	6300
ASSAULT RIGS	1500	AMOK	3900	GENE MACHINE	4900	UNDER A KILLING MOON	6500
CYBERMAGE	1500	WIPEOUT	3900	DESCENT	4900	DESTRUCTION DERBY 2	7500
BEDLAM	2900	ECSTATICA	4900	NBA 97	4900	GT RACING	7500
HERETIC	2900	SAM & MAX	4900	MAGIC CARPET 2	4900	AIR WARIOR II	7900

Και τώρα κατευθείαν από την Futureland στο σπίτι ή στο γραφείο σας.

Scanners Optic Pro της Plustek



Τιμές γνωριμίας :

Optic Pro 4830
41.900 δρχ.

Optic pro 9630
59.000 δρχ.



OPTIC PRO 4830
30 BIT χρώμα
Flatbed, Single pass, Parallel port interface
Ανάλυση 300 x 600dpi οπτική,
4800 x 4800dpi max. interpolation
Software: Image In,
OCR Recognita Ελληνικό

OPTIC PRO 9630
30 BIT χρώμα.
Flatbed, Single Pass, Parallel port interface.
Ανάλυση 600 x 600dpi οπτική.
9600 x 9600dpi max. interpolation
Software: Image In,
OCR Recognita Ελληνικό

PLUSTEK: Γιατί ποτέ το scanning δεν έγινε ευκολότερο... καλύτερο... και φτηνότερο.

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΤΩΝ SCANNERS ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΔΩΡΕΑΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

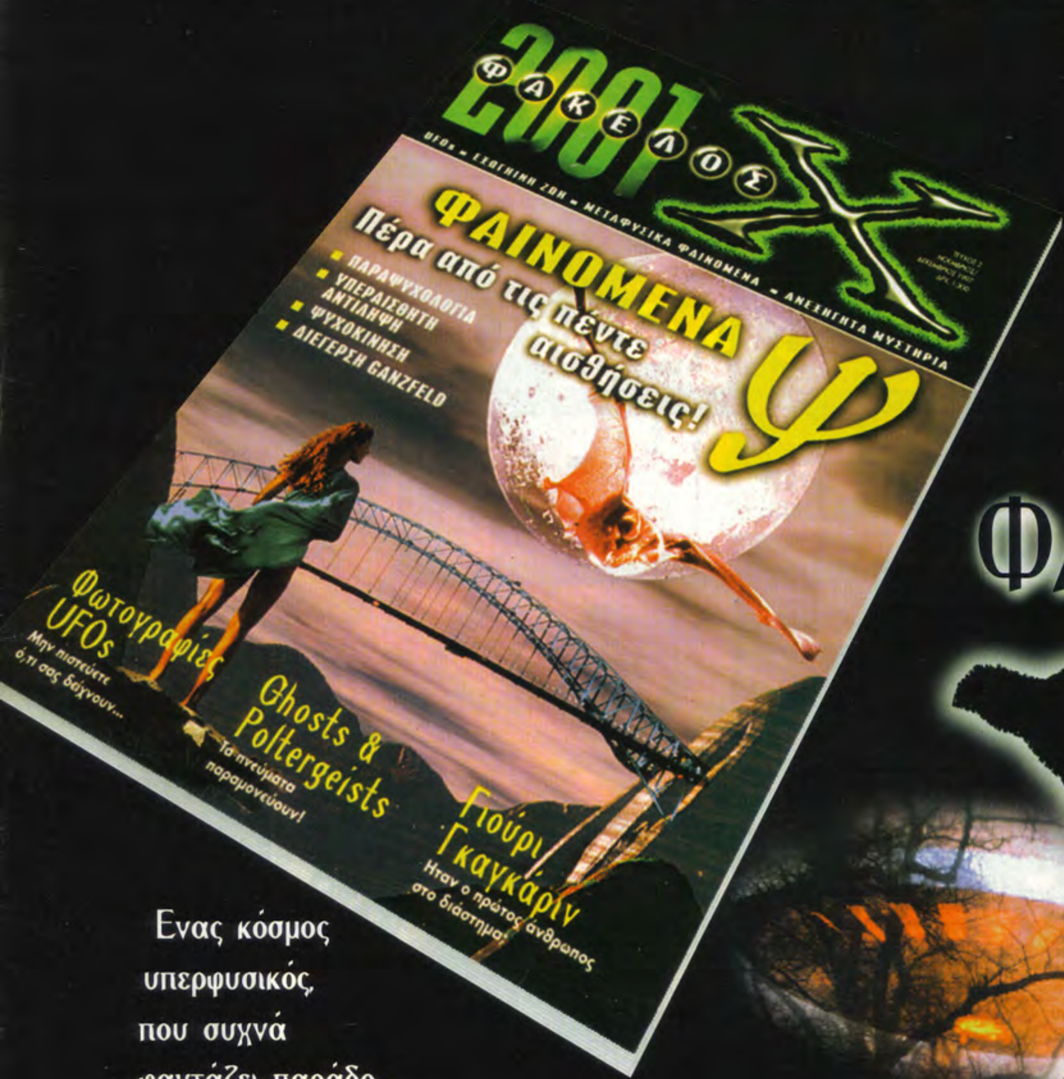
ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ, ΣΤΕΙΛΤΕ FAX, E-MAIL, Η ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ:................................. ΠΟΛΗ:.......................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....................................Τ.Κ..........ΤΗΛ.:...........

ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ
1.	....	3.	....
2.	....	Scanner	....


"Δεν θα νιώσεις ποτέ μόνος. Θα έχεις συντροφιά σου τις κραυγές των θυμάτων σου" 92% Net Gamer
ΠΟΡΩΣΗ ΣΤΟΝ ΥΠΕΡΤΑΤΟ ΒΑΘΜΟ
TAKE NO PRISONERS™
ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΓΙΑ ΠΟΛΛΑΠΛΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕΣΩ ΔΙΚΤΥΟΥ:
Συναγωνίσου μέσω δικτύου (μέχρι 8 παίκτες), modem, ή Internet στο επαναστατικότερο παιχνίδι για πολλαπλούς παίκτες που δημιουργήθηκε μέχρι σήμερα. Κυνήγησε τον παίκτη που έχει κριθεί στόχος στην επιλογή Assasin. Δείξε ότι είσαι ο πιό ικανός στην επιλογή Arsenal. Ή δοκίμασε τα κότσια σου στα υπόλοιπα σενάρια για πολλαπλούς παίκτες.
ΕΠΙΒΛΗΤΙΚΗ ΙΣΧΥΣ ΠΥΡΟΣ
Ξεκοίλιασέ τους με ένα Καννόνι Ταχυόντων, κάψε τους με μια Μολότωφ ή ακρωτηρίασέ τους με ένα Τουφέκι Laser. Με 21 όπλα, 22 αντικείμενα μάχης και πολλά οχήματα μπορείς να τιμωρήσεις ό,τι και όποιον βρεθεί στον δρόμο σου.
Developed by
RAVEN SOFTWARE
PC CD-ROM
© Copyright 1997 Brøderbund Software, Inc. All rights reserved. Take No Prisoners, Red Orb Entertainment and Red Orb Zone are trademarks of BrØderbund Software Inc. Red Orb Entertainment is a division of Brøderbund Software, Inc. Hexen is a registered trademarks of Raven Software, Inc. All other names and/or products are trademarks and/or registered trademarks of their respective holders.
Αποκλειστική Διάθεση
CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA
Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62
• Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr
• WWW: http://www.cdmedia.gr
REDORB entertainment
TOP DOWN 3D ΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ ΤΟΥ HEXEN II™
download the demo at www.takenoprisoners.com



Κυκλοφορεί τον Νοέμβριο

ΦΑΚΕΛΟΣ X



Ενας κόσμος υπερφυσικός, που συχνά φαντάζει παράδοξος, ξεδιπλώνεται μπροστά στα μάτια σας... Αλλάξτε συχνότητα! Ανοίξτε το ΦΑΚΕΛΟ X και διαβάστε τον χωρίς προκαταλήψεις. Ανακαλύψτε τον κόσμο του ανεξήγητου και των μυστηρίων. Μυηθείτε στα απόκρυφα και τα υπερφυσικά. Γνωρίστε την άλλη διάσταση!

ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΤΕΥΧΟΣ:

- ▲ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΤΗΝ ΕΡΕΥΝΑ ΓΙΑ UFOs: Τι πρέπει να γνωρίζει ο επίδοξος ερευνητής.
- ▲ ΑΝΑΛΥΣΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ UFOs: Είναι αληθινές όλες όσες βλέπουν το φως της δημοσιότητας;
- ▲ ΓΙΟΥΡΙ ΓΚΑΓΚΑΡΙΝ: Ηταν ο πρώτος άνθρωπος που πέταξε στο διάστημα;
- ▲ ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ ΚΑΙ ΕΞΩΓΗΙΝΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ: Συνέντευξη με τον ιδρυτή και ένα μέλος του ελληνικού ερευνητικού συλλόγου.

ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ Ψ

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΕΝΤΕ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ

- ▲ Παραψυχολογία
- ▲ Παράδοξο EPR και φαινόμενα Ψ
- ▲ Διέγερση Ganzfeld
- ▲ Υπεραισθητή αντίληψη
- ▲ Τηλεπάθεια, ψυχοκίνηση, διαίσθηση

ΦΑΝΤΑΣΜΑΤΑ

Μία εισαγωγή στο μυστήριο που απασχολεί τον άνθρωπο από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

ΦΑΚΕΛΟΣ 2001 X

Για όσους αντέχουν την αλήθεια

EDITORIAL

Ωπ! Τι έγινε, βρε παιδιά; Ξημέρωσε; Ε, λοιπόν, χαμπάρι δεν πήρα. Τα γραφικά ήταν τόσο όμορφα, η μουσική "άπαιχτη", οι γρίφοι με κόλλησαν στον τοίχο και η ατμόσφαιρα... Αχ, αυτή η ατμόσφαιρα! Ωχ, ωχ, τα πόδια μου μούδιασαν από το πολύ καθισιό και τα μάτια μου τσούζουν. Πόσες ώρες να πέρασαν, άραγε; Who knows - and who cares? Αυτόν το μήνα έλεγα να πρωτοτυπήσω, αντί να προλογίσω. Να αντικαταστήσω δηλαδή ολόκληρο το Editorial με ένα όνομα, μία λέξη κι έναν αριθμό: Riven, σελίδα 88. Δεχόμενος, όμως, κάποιες -εχμ..- πιέσεις, αναγκάστηκα να περιγράψω με άχρηστα και κενά λόγια την τελειότητα. Τέλος πάντων, μου φαίνεται ότι τα παραλέω. Αλλωστε, η ενασχόλησή μου με το Riven δεν βρίσκεται παρά μόλις στην αρχή. Τι να ευχαριστηθείς από λίγες μόνον ωρίτσες. Μη με παίρνετε, λοιπόν, και πολύ στα σοβαρά. Μπορεί να είναι ενθουσιασμός της στιγμής. Ρωτήστε καλύτερα τον Ανδρέα (τον Τσουρινάκη ντε!), ο οποίος έχει παίξει περισσότερο από το 80% του Riven. Αυτός ξέρει.

Θα ήταν άδικο, όμως, να μονοπωλήσω τον διαθέσιμο χώρο με επαίνους για το Riven. Αλλωστε, του έχουμε αφιερώσει οκτώ ολόκληρες σελίδες - ή κάνουμε review ή δεν κάνουμε. Θα ήταν άδικο, διότι και τα υπόλοιπα "παιχνιδάκια" που φιλοξενούνται στις σελίδες του τεύχους μόνο "παιχνιδάκια" δεν είναι. Δώστε βάση: Lands of Lore 2, Broken Sword 2, Little Big Adventure 2, Birthright, 7th Legion. Χρειάζεται να πούμε περισσότερα; Δεν νομίζω. Το "PC Master" και τα μάτια σας λοιπόν, καθότι κυκλοφορούν και πωρωμένοι game-άδες, οι οποίοι μπορεί να σας το βουτήξουν μέσα από τα χέρια σας.

Α! Να μην το ξεχάσω: Δεν θέλω να λαβαίνω γράμματα του στιλ "καλά, εσύ έφυγες νωρίς", "πάει κι αυτός", "welcome to the club", "κι εμείς αγαπήσαμε, αλλά δεν κάναμε έτσι" και "δεν ήξερες, δεν ρώταγες;". Παντρεύτηκα. Εντάξει;

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Η. Ιακωβάκης,**ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Δημήτρης Γιαννάκος, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, David Meftah, Σπύρος Παράσχης, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης, Β. Ευστρατιάδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Κατερίνα Καλημέρη, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημητρά Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: DRAGPRESS ΕΚΤΥΠΩΤΙΚΗ Α.Ε., **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



88 Riven
Το δεύτερο μέρος του Myst αποτελεί μία περιπέτεια που θα σας μείνει αξέχαστη.



100 Lands of Lore 2
Επιτέλους, η συνέχεια του θρυλικού τίτλου της Westwood Studios.



110 Birthright
Η Sierra αποδεικνύει για μία ακόμη φορά πως ξέρει να πρωτοτυπεί.

CD-ROM pages

Φίλοι μας, σας καλωσορίζουμε και αυτόν το μήνα σε ένα από τα πιο πλούσια συνοδευτικά CD-ROMs που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα με το αγαπημένο σας περιοδικό. Εκτός από τα καταπληκτικά νέα demos, ανάμεσα στα οποία ξεχωρίζουν τα Quake 2, Jedi Knight και Men in Black, θα βρείτε ακόμα -στο directory PC_DISKS- τα περιεχόμενα όλων των δισκετών που έδινε το "PC Master", προτού περάσει στην "εποχή του CD", και βέβαια πολλά καινούρια παιχνίδια για τον M.A.M.E. emulator. Τέλος, από αυτόν το μήνα θα υπάρχει ένα directory με πολλά screenshots από το review του μήνα, όπως επανειλημμένα έχετε ζητήσει με τα γράμματά σας. Αρχή με το εκπληκτικό Riven. Καλή σας διασκέδαση!

DEMOS

QUAKE 2

Όχι, δεν κάνετε λάθος. Το Quake 2 βρίσκεται εδώ (έστω και υπό μορφή demo προς το παρόν) και μάλιστα νωρίτερα από τις μέχρι τώρα αναγγελίες. Πανηγύρια, λοιπόν, μεταξύ των οπαδών των Doom-clone παιχνιδιών, μια και το παιχνίδι-σύμβολο κυκλοφορεί στη δεύτερη έκδοσή του. Αν και εκ πρώτης όψεως δεν φαίνεται να παρουσιάζει σημαντικές διαφορές σε σχέση με τον προκάτοχό του, ωστόσο περιέχει πολλά νέα στοιχεία. Αυτό που θα σας κάνει αμέσως εντύπωση είναι τα πολύ βελτιωμένα γραφικά του. Μπορεί το ύφος τους να παραμένει ίδιο με αυτό του προηγούμενου Quake, παρατηρώντας όμως κάποιος πιο προσεκτικά βλέπει ότι σχεδόν στο σύνολό τους έχουν επανασχεδιαστεί. Επίσης, στα ήδη γνωστά γραφικά του παιχνιδιού έχουν προστεθεί πολλά νέα όπως λίμνες, ποτάμια καθώς και ροή λάβας με εκπληκτικές φωτοσκιάσεις. Στα καινούρια στοιχεία που περιλαμβάνει το παιχνίδι προσθέστε και τα νέα τέρατα-αντιπάλους, τα περισσότερα από τα οποία έχουν πιο προηγμένη τεχνητή νοημοσύνη, με αποτέλεσμα να είναι ακόμα πιο δύσκολο να τα θανατώσετε. Επίσης, στο Quake 2 θα βρείτε για πρώτη φορά γυναικείους χαρακτήρες, ενώ για να γίνει η ζωή σας ακόμα πιο δύσκολη έχουν πλέον και τα τέρατα-αντίπαλοι τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν medi-kit και να ξαναβρίσκουν τη χαμένη "ζωντάνια" τους. Τέλος, ένα στοιχείο που ενδιαφέρει περισσότερο τους χρήστες του GameNet και γενικότερα των παιχνιδιών on-line είναι ότι το Quake 2 υποστηρίζει μέχρι και 32 παίκτες ταυτόχρονα συνδεδεμένους on-line, κάτι που σημαίνει ότι η επιβίωση πλέον στα deathmatch παιχνίδια καθίσταται πιο δύσκολη. Οπως είναι εύλογο, οι απαιτήσεις του Quake 2 είναι αρκετά υψηλές, μια και ο Pentium στα 133MHz θα πρέπει να θεωρείται ως το minimum, ενώ θα πρέπει να προσθέσουμε ότι για να εκμεταλλευθείτε στο έπακρο τα νέα γραφικά θα πρέπει να διαθέτετε κάποια από τις νέες add-on κάρτες επιτάχυνσης γραφικών.





BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Το Broken Sword θεωρείται ένα από τα πιο επιτυχημένα και εμπορικά adventures των τελευταίων ετών. Ετσι, ήταν αναμενόμενη η συνέχεια του παιχνιδιού, η οποία θα κυκλοφορήσει μέχρι το τέλος του χρόνου. Μέχρι τότε βέβαια μπορείτε να πάρετε μια γεύση από το παιχνίδι μέσω του demo που θέτουμε στη διάθεσή σας, με το CD αυτού του μήνα. Οπως και στο πρώτο παιχνίδι έτσι και εδώ τα γραφικά θα συνεχίσουν να έχουν το cartoon-like χαρακτηριστικό, ενώ η ατμόσφαιρα θα είναι εξίσου προσεγμένη. Με βάση λοιπόν τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά, η VIE ελπίζει σε μία ακόμα επιτυχία. Τέλος, προκειμένου να δείτε το demo του παιχνιδιού δεν υπάρχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις.

JEDI KNIGHT dark forces II



Μέσα στην πληθώρα των Doom-clone παιχνιδιών που θα κυκλοφορήσουν την περίοδο των Χριστουγέννων συμπεριλαμβάνεται και η τελευταία κυκλοφορία της LucasArts, η οποία για ακόμη μία φορά αντλεί το θέμα της από τις ταινίες Star Wars. Ο λόγος για το Jedi Knight, τη συνέχεια του πολύ καλού Dark Forces, στο οποίο υποδύεστε έναν νεαρό Jedi που θα πρέπει να αντιμετωπίσει τις αυτοκρατορικές δυνάμεις. Το Jedi Knight θα περιλαμβάνει εικοσιμία αποστολές ενός παίκτη, ενώ θα υπάρχουν και οκτώ multiplayer αποστολές, πέντε από τις οποίες θα είναι στο στιλ του Deathmatch του Quake, ενώ οι οι υπόλοιπες τρεις του στιλ "πάρτε τη σημαία του αντιπάλου". Στο Jedi Knight θα έχετε στη διάθεσή σας πολλά όπλα, προσαρμοσμένα φυσικά στην εποχή που εξελίσσεται το παιχνίδι, ως γνήσιος ιππότης Jedi όμως θα έχετε το φωτόσπαθό σας. Τα γραφικά, όπως θα διαπιστώσετε από το demo που περιλαμβάνεται στο CD του περιοδικού αυτόν το μήνα, είναι πολύ βελτιωμένα σε σχέση με αυτά του προκατόχου του. Ωστόσο, θα περιμένουμε την τελική έκδοση του παιχνιδιού προκειμένου να σχηματίσουμε άποψη και να δούμε κατά πόσο σε αυτόν τον τομέα μπορεί να ανταγωνιστεί το "βαρύ πυροβολικό" των άλλων εταιριών (Quake 2, Hexen 2, Unreal). Τέλος, όσον αφορά στο gameplay, όπως φαίνεται από τα μέχρι τώρα δείγματα, θα κινείται στο πλαίσιο του προηγούμενου παιχνιδιού με κάποιες βελτιώσεις στα σημεία. Εκτός από το demo, στο CD του περιοδικού θα βρείτε και το trailer του παιχνιδιού, όπου παρουσιάζονται περισσότερα στοιχεία για το Jedi Knight, τα οποία δεν θα μπορείτε να δείτε στο demo. Το Dark Forces 2 αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο, οπότε θα έχουμε την ευκαιρία να αναφερθούμε αναλυτικότερα.



DINOMIGHT BASEBALL

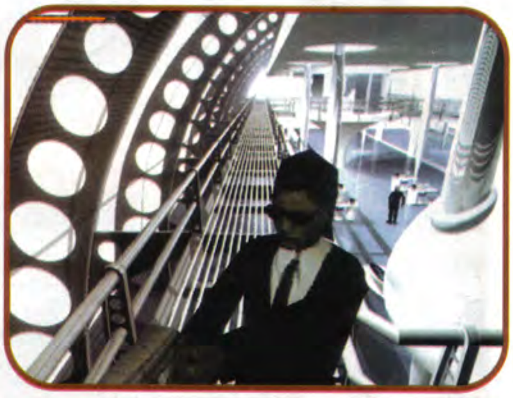
Οπως καθίσταται φανερό και από τον τίτλο, πρόκειται για ένα παιχνίδι Baseball, στο οποίο όμως κάνουν την εμφάνισή τους και δεινόσαυροι. Σίγουρα πρόκειται για έναν περίεργο συνδυασμό, οι κατασκευαστές όμως πιστεύουν ότι το παιχνίδι είναι αρκετά διασκεδαστικό. Δεν έχω λόγο να διαφωνήσω. Για να δείτε το demo του παιχνιδιού θα πρέπει να έχετε έναν Pentium στα 75MHz με 8MB RAM, Windows 95 και SVGA.



SHAREWARE GAMES

3D CUBES	Πολύ καλό τρισδιάστατο Tetris-like game
AMAZING MAZE TO AMAZE	Ενδιαφέρουσα σύγχρονη παραλλαγή του PacMan
BINGO	Bingo για Windows 95
BLACKBOARD BALL JUMP	Ενδιαφέρον board game
BLOCK BREAKER	Παιχνίδι τύπου Arkanoid
CENTAURUS XROSSWORD	Σύνολο από σταυρόλεξα με ποικίλη θεματολογία
DOMDRAW	Σχεδιάστε και στη συνέχεια παίξτε Domino με τον υπολογιστή
DOTS	Τελίτσες για Windows
DOUBLE WILD SLOTS	Διασκεδαστικό και εθιστικό παιχνίδι τύπου slot machine
FOUR WINDS	Παιχνίδι τύπου Tai Pei με καταπληκτικά γραφικά
GAME CHEST	Συλλογή από 2 παιχνίδια με ζάρια (και τάβλι) και 3 παιχνίδια χαρτιών
INNER SPACE	Πρωτότυπο παιχνίδι, στο οποίο αντίπαλός σας είναι τα εικονίδια του υπολογιστή σας
PUZZLER	Διαβάζει BMP αρχεία και δημιουργεί puzzles
RENDZU FOR WINDOWS 95	Ενα παιχνίδι στρατηγικής και αντίληψης
SOLITAIRY CONFINEMENT	Οκτώ διαφορετικές πασιέντσες σε ένα παιχνίδι
SOLO FOR WINDOWS 95	Πασιέντσες για Windows 95

MEN IN BLACK



Εάν ασχολείστε έστω και λίγο με τον κινηματογράφο και τις νέες κυκλοφορίες, τότε σίγουρα θα γνωρίζετε την προβαλλόμενη εδώ και δύο μήνες στην Ελλάδα νέα ταινία επιστημονικής φαντασίας παραγωγής Spielberg, "Men in Black". Πρόκειται για μία από τις πιο επιτυχημένες φετινές παραγωγές του Hollywood, στην οποία τους πρωταγωνιστικούς ρόλους κατέχουν οι Will Smith (τραγουδιστής και ηθοποιός, γνωστότερος στην Ελλάδα από την ταινία "Ο πρίγκιπας του Bell Air") και Tommy Lee Jones (Oscar δεύτερου ανδρικού ρόλου στην ταινία "Ο φυγάς"). Οπως ήταν φυσικό, σε σύντομο χρονικό διάστημα ακολούθησε η μεταφορά της ταινίας σε computer game. Σε αυτό αναλαμβάνετε τον πρωταγωνιστικό ρόλο και θα πρέπει, όπως και στην ταινία, να πιάσετε τον επικίνδυνο εισβολέα, εξοντώνοντας ταυτόχρονα τους εξωγήινους που θα προβάλουν εμπόδια στο έργο σας. Το παιχνίδι, σε αντίθεση με άλλα που προέρχονται από ταινίες, ακολουθεί κατά γράμμα το σενάριο του film και μάλιστα θα μπορείτε να ενσαρκώσετε οποιονδήποτε από τους τρεις κεντρικούς ήρωες. Επίσης, θα βρείτε όλα τα όπλα που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία, μέχρι και τον διαγραφέα μνήμης. Σίγουρα το παιχνίδι αναμένεται να σημειώσει εξίσου μεγάλη επιτυχία με αυτήν της ταινίας. Οι απαιτήσεις του demo δεν είναι υψηλές καθώς θα χρειαστείτε έναν Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95 και DirectX 3.0 driver.



UTILITIES

ALLVUE PRO V1.0	Η professional edition του γνωστού image viewer
AVATAR MAKER	Ακρως ιδιόμορφη εφαρμογή, με την οποία δημιουργείτε ομοίωμα ανθρώπου
COMPONENT SOFTWARE DIFF	Βρίσκει τις διαφορές μεταξύ δύο αρχείων κειμένου
KEEP IT COMPACT	Compact-disc database για Windows 95
M.A.M.E. Games	Νέα παιχνίδια για χρήση με τον M.A.M.E. (δείτε και το τεύχος 88)
MCAFEE SCAN 95 V3.11	Πρόγραμμα antivirus
MCAFEE SCAN FOR DOS V3.04	Πρόγραμμα antivirus
NETTERM 16-BIT 4.2.2.1	Πολύ καλός telnet client
NETTERM 32-BIT 4.2.2.1	Πολύ καλός telnet client
NORTON CRASH GUARD V2.01	Πολύ χρήσιμο πρόγραμμα προστασίας του υπολογιστή από crash
POWER FIC V2.51	FLI/FLC player
POWERGRAPH V1.10	Function Plotter, Equation Solver, Algebraic Calculator
THUNDERBYTE ANTIVIRUS 95 V8.03	Πρόγραμμα antivirus
VISUAL DAY PLANNER 5.1	Ενας από τους καλύτερους Personal Information Managers
VOICE CLOCK V1.1	Utility που σας αναγγέλλει την ώρα
WINZIP 6.3 W3.1	Η τελική 6.3 (με το service pack 1) έκδοση του γνωστού προγράμματος συμπίεσης
WINZIP 6.3 W95	Η τελική 6.3 (με το service pack 1) έκδοση του γνωστού προγράμματος συμπίεσης

VIRTUA FIGHTER 2

Εάν έχετε περάσει τον τελευταίο καιρό από κάποια αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, σίγουρα θα έχετε δει κάποια έκδοση του Virtua Fighter, μια και είναι πλέον το πιο διάσημο beat'em up, εκτοπίζοντας το Mortal Kombat. Πριν από μερικούς μήνες είχε κυκλοφορήσει και η έκδοση του παιχνιδιού σε PC από τη Sega, ενώ είναι ήδη έτοιμο και το νούμερο 2. Σε αυτό έχουμε πολύ καλύτερα γραφικά, ταχύτερες και περισσότερες κινήσεις από τους πολεμιστές, καθώς και μεγαλύτερη ποικιλία από αυτούς. Συνολικά στο Virtua Fighter 2 θα βρείτε περισσότερες από 500 διαφορετικές κινήσεις, ενώ το εντυπωσιακό είναι ότι το παιχνίδι έχει multiplayer δυνατότητες έτσι ώστε να μπορείτε να "πλακώνεστε" και μέσω Internet. Οι απαιτήσεις του demo δεν είναι υψηλές. Θα χρειαστείτε έναν Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95 και DirectX 3.0 driver.

AGE OF EMPIRES



Η Microsoft, όπως πέρυσι το χειμώνα έτσι και φέτος, θα κυκλοφορήσει μια σειρά από νέους τίτλους. Ενας από αυτούς, του οποίου η κυκλοφορία αναμένεται προς το τέλος της φετινής χρονιάς, είναι και το Age of Empires. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας μεταφέρει στα αρχαία χρόνια των αυτοκρατοριών και ήδη έχει λάβει πολύ θετικά σχόλια από τον ξένο ειδικό Τύπο.



Το gameplay του παιχνιδιού αποτελεί μία μείξη παιχνιδιών στο στιλ του Warcraft 2, με γενικότερες επιρροές από το χώρο των real time war strategy αλλά και των πιο κλασικών παιχνιδιών στρατηγικής όπως το επιτυχημένο Civilization 2. Το σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι μας τοποθετεί χρονολογικά σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα και όχι σε φανταστικό χρόνο και τόπο. Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, αν και στα παιχνίδια του είδους δίνεται ιδιαίτερη σημασία στο gameplay, το οποίο παραδόξως για παιχνίδι της Microsoft, αποτελεί το ατού του παιχνιδιού. Αναμένουμε με ανυπομονησία και την ολοκληρωμένη έκδοσή του. Οι απαιτήσεις είναι Pentium στα 60MHz, 16MB RAM, Windows 95 και SVGA.

EARTH 2140

Βρίσκεστε στο έτος 2140 και οι δύο φυλές μάχονται για την εξασφάλιση των τελευταίων πόρων του πλανήτη. Τα υψηλής τεχνολογίας όπλα και η δύναμη πυρός είναι η νέα διπλωματία. Μόνο η μία πλευρά μπορεί να νικήσει και ένας άνθρωπος θα ορίσει ποια θα είναι αυτή. Είναι πλέον στο χέρι σας να αποφασίσετε ποιος θα κυριαρχήσει και θα επιβιώσει τα επόμενα χρόνια.



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Q-Graphix — ***Απεικόνιση γραφικών (Δημήτρης Φωτεινός)***

WWS Office Secretary — ***Ηλεκτρονικό γραφείο (Μενέλαος Βεργής)***

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

TRAILERS

WING COMMANDER PROPHECY

Ενα ακόμα παιχνίδι, το οποίο έχει αφήσει το δικό του στίγμα στο χώρο των παιχνιδιών για PC, θα κυκλοφορήσει τα Χριστούγεννα στην πέμπτη έκδοσή του.





Πρόκειται για το καινούριο sequel του Wing Commander, το οποίο δεν θα έχει το όνομα που περιμέναμε, δηλαδή Wing Commander 5, αλλά Wing Commander Prophecy.

Εκτός από το όνομα υπάρχουν και άλλες αλλαγές στο νέο Wing Commander, με σημαντικότερη αυτήν της μείωσης σε μεγάλο βαθμό των full motion videos προς χάριν του gameplay, ενώ απουσιάζουν επίσης οι γνωστοί κινηματογραφικοί stars που είχαμε συνηθίσει στα δύο προηγούμενα. Τα τελευταία νέα αναφέρουν ότι θα είναι μάλλον το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει και σε DVD έκδοση, ωστόσο περισσότερες πληροφορίες θα έχουμε τον επόμενο μήνα. Μέχρι τότε, δείτε το εντυπωσιακό trailer του παιχνιδιού.

MIGHT AND MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN

Αναμένεται σε λίγο καιρό η κυκλοφορία της έκτης έκδοσης του κλασικού πλέον παιχνιδιού Might and Magic. Οπως θα διαπιστώσετε από το trailer που υπάρχει στο CD, τα γραφικά του αποτελούν για ακόμη μία φορά το δυνατό σημείο του παιχνιδιού. Ωστόσο, και το gameplay θα είναι εξίσου προσεγμένο. Αρκεί να αναφέρουμε ότι θα έχετε πλέον των 100 spells στη διάθεσή σας.



TEMUJIN

Στο τέλος του χρόνου θα κυκλοφορήσει το νέο adventure από την Capricorn Collection με τίτλο Temujin. Πρόκειται για ένα ψυχολογικό θρίλερ, το οποίο εκτυλίσσεται σε ένα μουσείο όπου λαμβάνουν χώρα πολλά περίεργα φαινόμενα. Στο trailer του παιχνιδιού θα δείτε ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα του.





TONE REBELLION

Ο παράξενος κόσμος του Tone Rebellion σας περιμένει. Στο μεγάλης διάρκειας trailer του παιχνιδιού θα δείτε πολλά από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. ■



PATCHES

- Birthright (DOS)
- Birthright (Win 95)
- Constructor
- Ecstatica 2
- Kasparov's Gambit
- Monty Python's Waste of Time

SOLUTIONS

- Betrayal in Antara
- Broken Sword 2
- D
- The Feeble Files


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
DREAMS to reality
Jane's
FIGHTERS
LANDS OF LORE II
GUARDIANS OF DESTINY
dungeon KEEPER
BULLFROG
BIRTHRIGHT
THE GORGONS ALLIANCE
STAR WARS
BETRAYAL IN ANTARA
ROLE-PLAYING ADVENTURE
SIERRA
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE E.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
PLOTLINE A.E.

Νέα μνήμη που... θυμάται

Ας είμαστε ειλικρινείς: η μνήμη των υπολογιστών δεν δικαιώνει το όνομά της. Στην πραγματικότητα μπορεί να θυμάται μέχρις ότου αποφασίσει ο χρήστης να διακόψει την τροφοδοσία του υπολογιστή. Ετσι, οι ένοπλες δυνάμεις και το διαστημικό πρόγραμμα των Ηνωμένων Πολιτειών οδηγήθηκαν στη δημιουργία ενός νέου τύπου chip, το οποίο δεν χάνει τα περιεχόμενά του όταν διακόπτεται η παροχή ηλεκτρικού φορτίου. Το chip καταγράφει δεδομένα σύμφωνα με τη διάταξη των πεδίων των μικροσκοπικών μαγνητικών κελιών του. Τα πεδία αυτά διατηρούν το φορτίο τους ακόμα και μετά την κυκλοφορία του ρεύματος. Πολλοί ισχυρίζονται ότι, εάν ποτέ διαδοθεί η χρήση αυτής της τεχνολογίας, θα τεθεί στην υπηρεσία των κινητών τηλεφώνων και των PDA, αλλά ως τότε... Πάντως, πρέπει να υποθέσουμε ότι οι επιστήμονες ξέρουν καλά τι κάνουν, δεδομένου του ότι το chip αναπτύσσεται από την Oak Ridge National Laboratory, η οποία είναι κυρίως γνωστή για τη δουλειά της πάνω στην ατομική βόμβα!

Νέα τεχνολογία inkjet από τη Hewlett-Packard

Η Hewlett-Packard, ένας από τους κολοσσούς της σύγχρονης βιομηχανίας των εκτυπωτών, λανσάρει μία καινούρια τεχνολογία εκτύπωσης που υπόσχεται να φέρει τον απλό χρήστη ένα βήμα πιο κοντά στη φωτορεαλιστική εκτύπωση. Το PhotoREt II (μία εξελιγμένη έκδοση της τεχνολογίας που αναπτύσσει η εταιρία για τους εκτυπωτές της) σκοπεύει να βελτιώσει την ποιότητα εκτύπωσης, μειώνοντας το μέγεθος της σταγόνας κατά 70% στα 10 πικολίτρα (1 πικολίτρο = 10-12 λίτρα). Ως αποτέλεσμα, ένας εκτυπωτής αυτής της τεχνολογίας μπορεί να εκτοξεύει περισσότερες σταγόνες σε ένα pixel (16 αντί για 8 που ισχύει μέχρι σήμερα). Η Hewlett-Packard ισχυρίζεται ότι θα δίνεται η δυνατότητα μεταβολής της απόχρωσης ενός pixel, γεγονός που θα επιφέρει διπλασιασμό του αριθμού των χρησιμοποιούμενων στην εκτύπωση χρωμάτων. Κατ' αυτόν τον τρόπο μπορεί να ξεγελαστεί το μάτι έτσι ώστε να θεωρεί ότι ένα σημείο της σελίδας αποτελείται από ένα χρώμα αντί από τέσσερα-πέντε pixels. Το Τμήμα Ερευνας της εταιρίας πιστεύει ότι μελλοντικές εξελίξεις της τεχνολογίας, σε συνδυασμό με την ανάπτυξη των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών θα επιφέρουν σημαντική διάδοση της προσωπικής εκτύπωσης των φωτογραφιών. Ο Hewlett-Packard 890C είναι ο πρώτος εκτυπωτής που θα ενσωματώνει τη νέα τεχνική εκτύπωσης. Είναι ικανός να τυπώσει 9 σελίδες ανά λεπτό στη μονόχρωμη εκτύπωση και 5 σελίδες ανά λεπτό στην έγχρωμη. Η τιμή του στην Αγγλία είναι 340 λίρες.



Μαξιλαράκια για... mousepads και keyboards

Οι καρποί των χεριών μας δοκιμάζονται καθημερινά από τη χρήση του πληκτρολογίου ή του ποντικιού. Αυτή η δοκιμασία μπορεί με το χρόνο να επιφέρει μόνιμες βλάβες. Θέλοντας να δώσει λύση στο πρόβλημα, η SoftSpot δημιούργησε μία σειρά από προϊόντα για βοηθητική χρήση στο πληκτρολόγιο και το mouse, τα οποία αποτελούν σημαντική καινοτομία σε ό,τι αφορά τον εργονομικό σχεδιασμό, τα υλικά και τις δυνατότητές τους. Με τα νέα προϊόντα, τα χέρια σας θα βρίσκονται τοποθετημένα στη σωστή, φυσική και ουδέτερη θέση. Ετσι, μειώνεται η πίεση και η κούραση των χεριών, καθώς η σωστή θέση που παίρνει ο καρπός έχει ως αποτέλεσμα να διανέμεται το βάρος των χεριών χωρίς να προκαλείται πρόβλημα στην κυκλοφορία του αίματος. Τα μαξιλαράκια που περιλαμβάνουν τα προϊόντα της SoftSpot έχουν μεγάλη διάρκεια, αντικαθίστανται εύκολα, είναι αντιστατικά και πλένονται.

Μπορούν ακόμη να αφαιρεθούν και να χρησιμοποιηθούν για άσκηση των χεριών και των καρπών.

Τα προϊόντα της SoftSpot μπορείτε να βρείτε στην εταιρία FUTURELAND (Αγ. Ιωάννη 18-20, στην Αγ. Παρασκευή τηλ.: 6015535 και fax 6004221).

Υπολογιστής laptop που εντοπίζει κλέφτες

Εάν πιστεύετε ότι ένας φορητός υπολογιστής είναι πολύ εύκολο να κλαπεί, τότε αυτή η είδηση είναι για εσάς. Το τμήμα CatchSoft της εταιρίας FM Systems που εδρεύει στο Λονδίνο ολοκλήρωσε την ανάπτυξη ενός ιού, ο οποίος τοποθετούμενος σε έναν laptop υπολογιστή ειδοποιεί την αστυνομία σε περίπτωση κλοπής του. Ο ιός, που ονομάζεται STOPS (από τα αρχικά γράμματα των λέξεων Secure Telephone On-line Policing System = Ασφαλές Τηλεφωνικό Σύστημα Παρακολούθησης On-line), θέτει σε λειτουργία ένα modem που κάνει μία σύντομη κλήση στην κεντρική βάση δεδομένων του CatchSoft κάθε επτά ημέρες. Η εταιρία χρησιμοποιεί ένα σύστημα Αναγνώρισης της Γραμμής του Καλούντος (CLI από τις λέξεις Caller Line Identification) για να εντοπίσει και καταγράψει τον αριθμό τηλεφώνου από το οποίο έγινε η κλήση και στάλθηκε το μήνυμα. Εφόσον ο υπολογιστής βρίσκεται με το νόμιμο κάτοχό του, τίποτα δεν συμβαίνει. Αν όμως η συσκευή έχει κλαπεί, την επόμενη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το modem για



οποιονδήποτε σκοπό (ή ακόμα και αν δεν χρησιμοποιηθεί καθόλου για τρεις μήνες), το σύστημα κάνει αυτόματα μία κλήση προς το CatchSoft, το οποίο εξετάζει τον αριθμό κλήσης του καλούντος και ειδοποιεί την αστυνομία.
Ακόμα και αν η διαδικασία εντοπισμού δεν τεθεί σε λειτουργία, ο ιός προκαλεί "χιόνια" στην οθόνη και ειδοποιεί τον τεχνικό, ο οποίος θα προσπαθήσει να την επισκευάσει, να ενημερώσει το CatchSoft για την κλοπή!
Το STOPS είναι καταχωρισμένο στην εγκαταστημένη μνήμη του σκληρού δίσκου και δεν μπορεί να διαγραφεί, ακόμα και αν ο δίσκος υποστεί νέο format, ενώ η FM Systems ισχυρίζεται ότι δεν μπορεί να εντοπιστεί ακόμα και με τον πιο προηγμένο scanner (αλλά δεν αναφέρεται στην περίπτωση αλλαγής του δίσκου). Το πρόγραμμα βρίσκεται ακόμα στα προκαταρκτικά στάδια προώθησής του στην αγορά, αναμένεται όμως να κυκλοφορήσει ευρύτερα σε σύντομο χρονικό διάστημα. (FM Systems, 120 Dawes Road, London SW6 7EG, United Kingdom. Tel.: 0044-171-3815270, Fax: 0044-171-6102867, e-mail: fmsystems@easynet.co.uk)

Ασφάλεια από το... παράθυρο

Ένας τολμηρός Νορβηγός φοιτητής της επιστήμης των υπολογιστών κατάφερε να ανακαλύψει έναν τρόπο, προκειμένου να παρακάμψει τους αυστηρούς νόμους των Ηνωμένων Πολιτειών στον τομέα της εξαγωγής τεχνολογίας κρυπτογράφησης. Επί του παρόντος, απαγορεύεται σε μεμονωμένα άτομα και εταιρίες της χώρας η εξαγωγή software με αλγορίθμους κρυπτογράφησης που χρησιμοποιούν κλειδιά μεγέθους μεγαλύτερου των 40 bits. Τα τελευταία είναι αρκετά ασφαλή για πολλές συναλλαγές, αλλά εύθραυστα σε αρκετή υπολογιστική ισχύ σε αντίθεση με τα πολύ πιο ασφαλή 128-μπιτα ή μεγαλύτερα κλειδιά. Αν και είναι παράνομη η εξαγωγή αυτών των ασφαλών αλγορίθμων υπό τη μορφή software, είναι απόλυτα νόμιμη η εξαγωγή βιβλίων που περιέχουν τους σχετικούς κώδικες, σύμφωνα με το συνταγματικό δικαίωμα της ελευθερίας του λόγου! Αυτό το παραθυράκι εκμεταλλεύθηκε ο φοιτητής Stale Schumacher για να παραγγείλει την τελευταία έκδοση 5.0 του διάσημου PGP. Με βάση αυτήν έγραψε στη συνέχεια το δικό του πρόγραμμα κρυπτογράφησης με σκοπό να το διανείμει μέσω Internet.
Ενα κλειδί κρυπτογράφησης επιτρέπει στο χρήστη να "κλειδώνει" και να "ξεκλειδώνει" ένα αρχείο, όπως ένα κλειδί ξεκλειδώνει μία πόρτα. Οσο μεγαλύτερο είναι το κλειδί τόσο αυξάνονται οι δυνατοί συνδυασμοί και επομένως είναι ασφαλέστερο το κλείδωμα από ένα πρόγραμμα-"διαρρήκτη" που εξετάζει όλους αυτούς τους συνδυασμούς.

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Φαίνεται ότι τα Windows 98 θα καθυστερήσουν κι άλλο. Σύμφωνα με έγκυρες πληροφορίες, ο διάδοχος των Windows 95 θα κυκλοφορήσει το δεύτερο τρίμηνο του 1998 – ίσως ακόμα και τον Ιούνιο. Με την τακτική που ακολουθεί η Microsoft, θα πρέπει να "ποντάρει" σε κάτι πράγματι αξιόλογο, εκτός του ονόματός της, προκειμένου να κερδίσει την εμπιστοσύνη των απανταχού χρηστών PC.

Η Silicon Valley ανακοίνωσε τη συμφωνία αποκλειστικής αντιπροσώπευσης του οίκου Digital Edge (Zye Technologies) στην Ελλάδα. Η D.E. ασχολείται με την κατασκευή ποιοτικών συστημάτων αυτοκινήτου που βρίσκουν χρήση στα games αυτής της κατηγορίας για PCs (Grand Prix 2, Rally Championship, Screamer 2, Need for Speed 2, Nascar 2). Σε πρώτη φάση η Silicon Valley εισήγαγε το προϊόν F1SIM, το οποίο αποτελείται από δερμάτινο μεταλλικό τιμόνι με αγωνιστικές ταχύτητες και πεταλιέρα με γκάζι/φρένο προοδευτικής αντίστασης/υδραυλικής αίσθησης, σε μία κατασκευή συνολικού βάρους 9 κιλών! Σύντομα αναμένονται ως πρόσθετα εξαρτήματα συμπλέκτης, σύστημα ανεμιστήρα για την αίσθηση της ταχύτητας και F1 cockpit shell με πραγματικά λάστιχα της αγωνιστικής ομάδας της Benetton. Περισσότερες πληροφορίες στο τηλ.: 3802397.

Τα εγκαίνια της συνεργασίας του με την AMSTEL γιόρτασε το Internet Cafe "HYPERCORNER" στην Αγία Παρασκευή, την Τετάρτη 15 Οκτωβρίου. Πρόκειται για ένα ξεχωριστό καφέ που εκτός από τα συνηθισμένα προσφέρει πολλές... ηλεκτρονικές υπηρεσίες. Είναι εφοδιασμένο με 16 τερματικά συνδεδεμένα στο Internet, μέσω των οποίων οι επισκέπτες μπορούν να αναζητήσουν και να τυπώσουν πληροφορίες από εκατομμύρια sites, να αποκτήσουν το προσωπικό τους e-mail και να διασκεδάσουν με PC games. Η χρέωση για τη χρήση των υπολογιστών ποικίλλει, με σημαντικά προνόμια για τα μέλη του "HYPERCORNER" και πολλές δυνατότητες χρέωσης ανάλογα με τις ανάγκες του εκάστοτε επισκέπτη.

Με αφορμή τα γράμματα που λάβαμε από πολλούς φίλους μας σχετικά με τις high resolution δυνατότητες του Dungeon Keeper (παρουσίαση τεύχους 88) οφείλουμε να επανορθώσουμε:
A: Το Dungeon Keeper έχει όντως high resolution γραφικά, αρκεί να πατήσετε CTRL + R. Με CTRL+up/down ή Page up/ Page down έχετε έλεγχο του zoom. Η δυνατότητα αυτή ήταν "χωμένη" κάπου στην κάρτα αναφοράς, χωρίς να γίνεται καμία ιδιαίτερη επισήμανση στο manual. Στο σύστημα δοκιμής (Pentium 75) δεν λειτούργησε (crash), κάτι που έγινε όμως κανονικά σε έναν Pentium 166MMX.
B: Ως εκ τούτου η βαθμολογία του παιχνιδιού κερδίζει 10 βαθμούς στα γραφικά (85%) και η τελική διαμορφώνεται στο 90%. Ευχαριστούμε θερμά τους αναγνώστες μας για τις επισημάνσεις τους, οι οποίες αποδεικνύουν πως, αν μη τι άλλο, είναι "ψαγμένοι" και απαιτητικοί gamers.
Γ: Τέλος καλό, όλα καλά!

Νέα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή από τη Sony

Η Sony δημιούργησε μία νέα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, η οποία αποθηκεύει τις εικόνες σε κανονικές δισκέτες 3.5 ιντσών, αντί σε memory cards που χρησιμοποιούν οι υπόλοιπες μηχανές.

Για να τραβήξετε φωτογραφίες με τη Mavica, όπως ονομάζεται, δεν έχετε παρά να βάλετε μία δισκέτα στο πλάι της μηχανής. Οταν αυτή γεμίσει, μπορείτε απλώς να την αντικαταστήσετε με μία άλλη για να τραβήξετε και άλλες πόζες. Το σύστημα αυτό προσφέρει δύο σημαντικά πλεονεκτήματα: φθηνότερη αποθήκευση σε σχέση με τις ακριβές memory cards, αλλά και εύκολη μεταφορά των εικόνων στο PC με τις εύχρηστες και διαδεδομένες δισκέτες, αντί των συνηθισμένων σειριακών καλωδίων. Το disk drive της Mavica καταναλώνει σαφώς περισσότερη ενέργεια από τις memory cards, αλλά η επαναφορτιζόμενη μπαταρία της επαρκεί για λειτουργία μιάμισης ώρας, κατά την οποία μπορούν να τραβηχτούν περίπου 500 φωτογραφίες.





Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού "The Great Battles of Alexander"

Αφού συγχαρούμε τους νικητές του διαγωνισμού "The Great Battles of Alexander" που είχαμε προκηρύξει στο τεύχος Σεπτεμβρίου του "PC Master", ας τους δούμε ονομαστικά:





ΝΙΚΗΤΕΣ

1. Τσιτσιάς Νίκος, Θεσσαλονίκη
2. Γιαγκάκη Αναστασία, Καλλιθέα
3. Πολυζωγόπουλος Ανδρέας, Αθήνα
4. Αθανασόπουλος Σπύρος, Αθήνα
5. Σκύβαλος Μιχαήλ, Ακαδημία Πλάτωνος
6. Φωτεινός Δημήτρης, Καλλιθέα
7. Ιωάννου Κώστας, Δράμα
8. Χαρίσης Γιάννης, Ρόδος
9. Δήμος Γεώργιος, Αθήνα
10. Σκουλικάρης Αντώνης, Αθήνα

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1. Γκλότσος Χρήστος, Ν. Λιόσια
2. Κουγιουμτζόγλου Γιώργος,

Αθήνα
3. Τζιλιράς Κωνσταντίνος, Νέα Ερυθραία
4. Δουμάνης Γιώργος, Αμφιάλη
5. Σκαμάγκας Παντελής, Περιστέρι
6. Βασιλόπουλος Κώστας, Αθήνα
7. Ξερικός Βασίλης, Αθήνα
8. Κέντρος Σωτήρης, Πάτρα
9. Σταύρου Δημήτρης, Λευκωσία
10. Δίκαιος Γρηγόρης, Αθήνα

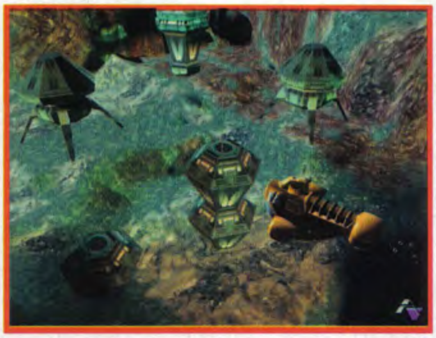
Οι σωστές απαντήσεις:

1. Οι δέκα μάχες του Μεγάλου Αλεξάνδρου που περιλαμβάνονται στο "The Great Battles of Alexander", από τις οποίες ζητούσαμε να αναφέρετε τις τέσσερις, είναι (σημειώνουμε τις τοποθεσίες όπου διεξήχθησαν): Χαιρώνεια, Λύγινος, Πέλλα, Γρανικός, Ισσός, Γαυγάμηλα, Σαμαρκάνδη, Ιαξάρτης, Αρίγαιο και Υδάσπης.
2. Το κύριο σώμα του μακεδονικού στρατού ονομαζόταν "φάλαγγα".
3. Το δεύτερο παιχνίδι της σειράς "The Great Battles of..." θα αναφέρεται στον Καρχηδόνιο στρατηλάτη Αννίβα.

Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 25 Νοεμβρίου 1997. Στους κατοίκους επαρχίας θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα. Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους, με δώρα 10 αντίτυπα του εκπληκτικού Riven!

Είστε έτοιμοι για κατάδυση;

Στα βάθη των ωκεανών ζει ένα είδος που παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με τον άνθρωπο, εκτός από το μέγεθος, αφού πρόκειται για πλάσματα μικρότερα από μία ίντσα. Αυτό, όμως, δεν τα εμποδίζει να έχουν δικά τους υποβρύχια-μινιατούρες και να ταξιδεύουν στον ωκεανό. Στο Sub Culture της Ubi Soft υποδύεστε ένα τέτοιο πλάσμα που προσπαθεί να σώσει τον υποβρύχιο κόσμο του από την ανθρώπινη μόλυνση, τους πειρατές, ακόμη και τον εμφύλιο πόλεμο μεταξύ των δύο μεγάλων φυλών. Το παιχνίδι απεικονίζει τη δράση μέσα από τα μάτια είτε του ήρωα είτε ενός τρίτου. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά και ο κόσμος του παιχνιδιού φανταστικός. Το Sub Culture θα έχει στοιχεία από το Privateer, αφού θα παρέχεται η δυνατότητα να κάνετε εμπορικές συναλλαγές και να συνάπτετε συμμαχίες με άλλους. Αναμένουμε με αγωνία...





Esoteria 3: Στα χνάρια της Lara

Η Mobeus Designs θα κυκλοφορήσει το Esoteria 3, το οποίο θα βασίζεται στα πρότυπα του Tomb Raider. Η διαφορά εντοπίζεται στο ότι το παιχνίδι θα διαθέτει έναν τεράστιο κόσμο, ο οποίος βρίσκεται εκεί για να τον εξερευνήσετε όπως επιθυμείτε. Ξεχάστε τη γραμμική εξέλιξη άλλων παρόμοιων παιχνιδιών. Επίσης, θα μπορείτε να πυροβολείτε προς μία κατεύθυνση και να κινείστε προς μία άλλη. Τα πρώτα νέα μιλούν για καταπληκτικά γραφικά, αναπτυγμένη τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή και υψηλής ποιότητας ήχο.



Κορυφαία όπλα

Το περίφημο Top Gun της Thrustmaster, ένα από τα κορυφαία joysticks που κυκλοφορούν σήμερα, διατίθεται πλέον και από την Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000). Το PC MASTER είχε δοκιμάσει το εν λόγω joystick στο πλαίσιο σχετικού αφιερώματος στο τεύχος Μαρτίου 1997. Από τη Thrustmaster κυκλοφορούν ακόμα αρκετά νέα joysticks, όπως τα Millennium 3D, Formula T3 (τιμόνι και pedals) και Rage 3D Gamepad, τα οποία θα έχουμε την ευκαιρία να σας παρουσιάσουμε στα επόμενα τεύχη του περιοδικού.





Crucible: Το πρώτο Diablo-Clone;

Γιατί όχι, αφού το Diablo είναι το παιχνίδι που δημιούργησε τεράστιο ενθουσιασμό με την έλευσή του. Η Maxis, εταιρία που ειδικεύεται σε "περίεργες" στρατηγικές εξομοιώσεις (A-Train, SimTower, SimAnt κ.λπ.), πραγματοποιεί μια μεγάλη στροφή και ετοιμάζει το Crucible, ένα παιχνίδι που υπόσχεται ότι θα είναι μεγαλύτερο, πληρέστερο και γενικά καλύτερο από το Diablo και θα διαδραματίζεται σε πέντε τελείως διαφορετικούς μεταξύ τους κόσμους, καθένας εκ των οποίων θα χωρίζεται σε 10 διαφορετικά βασίλεια.
Το Crucible είναι ένα fantasy RPG που θα δίνει μεγάλη σημασία στη λεπτομέρεια καθώς οι κόσμοι επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω μαγικών portals και έχουν μία πλήρη κοινωνική, πολιτική και οικονομική ζωή. Παρέχεται η δυνατότητα επιλογής μεταξύ πολλών χαρακτήρων και κάθε παιχνίδι θα είναι εντελώς διαφορετικό από το προηγούμενο, αφού θα έχετε ποικίλες αποστολές να φέρετε εις πέρας.
Για να μην ξεφύγει εντελώς από την παράδοση που έχει δημιουργήσει, η Maxis περιλαμβάνει και έναν editor για να δημιουργείτε τους δικούς σας κόσμους (κάτι που ξέρει να κάνει πάρα πολύ καλά), δυνατότητα που μπορεί να προσφέρει ατέλειωτες ώρες ενασχόλησης, αφού υποστηρίζεται και παιχνίδι δικτύου για έως και 8 παίκτες. Το Crucible αναμένεται να κυκλοφορήσει στα τέλη της χρονιάς.

ADVENTURE UPDATE

Οταν θα διαβάζετε αυτό το τεύχος θα έχουν κυκλοφορήσει και επίσημα τα RIVEN (31 Οκτωβρίου) και BLADE RUNNER (13 Νοεμβρίου). Το πρώτο το παρουσιάζουμε σε ένα Special Review στο παρόν τεύχος, ενώ το δεύτερο αναγκαστικά θα το παρουσιάσουμε στο τεύχος Δεκεμβρίου.

Επίσης, είχε προγραμματιστεί η παρουσίαση δύο ακόμη πολύ καλών συλλογών των THE ZORK LEGACY COLLECTION της Activision και THE FORGOTTEN REALMS ARCHIVES της Interplay. Δυστυχώς, εξαιτίας της όγκου της ύλης του τεύχους αυτού, η παρουσίασή τους αναβάλλεται για το επόμενο. Εν τω μεταξύ, όμως, σας προτείνουμε να τις αγοράσετε.

Η CUC, ο κολοσσός που ελέγχει οικονομικά (μόνο;) τη Sierra και την Blizzard, ανακοίνωσε ότι υπέγραψε συμφωνία και με την Cyberflix και ότι στο εξής θα διακινεί τα προϊόντα της. Η Cyberflix ετοιμάζει ένα νέο adventure, το REDJACK: REVENGE OF THE BRETHREN, που έχει ως σεναριακό background τον κόσμο των πειρατών. Υποδύεστε τον Nicholas Dove, ψαρά σε ένα παραθαλάσσιο χωριό της Αγγλίας και, σύμφωνα με το σενάριο, πρέπει να βρείτε ποιος σκότωσε τον σκληροτράχηλο πειρατή Redjack και φυσικά να "πάρετε" πίσω τον περίφημο θησαυρό του. Η εταιρία, που μεταξύ άλλων μας έδωσε και το περίφημο Titanic, υπόσχεται ότι το παιχνίδι θα διαθέτει περισσότερα από 40 καθαρά puzzles και περίπου 20 animated 3D χαρακτήρες με τους οποίους θα επικοινωνείτε. Από την τεχνική των φωτορεαλιστικών γραφικών η Cyberflix πέρασε στην 5η γενιά του DreamFactory υιοθετώντας την περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, η οποία τείνει πλέον να γίνει καθεστώς, σε συνδυασμό με handmade γραφικά και 3D modelled χαρακτήρες. Ο κόσμος των πειρατών είναι από τους αγαπημένους μου και πάντα απορούσα γιατί οι μεγάλες εταιρίες δεν κυκλοφορούν κάποιο παιχνίδι με ναυμαχίες, ληστείες κ.λπ. Το περιμένω με μεγάλη αγωνία.





Might & Magic 6: The Mandate of Heaven

Η κυκλοφορία ενός νέου adventure με τον τίτλο STARSHIP TITANIC, το οποίο θα κυκλοφορήσει από τη Simon & Schuster Interactive, έχει περάσει προς το παρόν στα ψιλά των περιοδικών του ξένου ειδικού Τύπου. Το παιχνίδι είναι της Digital Village, μίας αγγλικής εταιρίας που δημιουργήθηκε το 1996. Το ξεχωριστό σε αυτήν την είδηση βρίσκεται στο γεγονός ότι συνιδρυτής της εταιρίας και δημιουργός του παιχνιδιού είναι ο περιβόητος Douglas Adams. Καθώς είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι το όνομα αυτό δεν θα σας λέει τίποτα, σας πληροφορώ ότι πρόκειται για τον συνδημιουργό δύο εξαιρετικών παραγωγών της περίφημης Infocom, των The Hitchhiker's Guide to the Galaxy και Bureaucracy. Σε συνέντευξη που παραχώρησε ο Douglas Adams πρόσθεσε μία άγνωστη μέχρι τώρα πτυχή αναφορικά με το "κλείσιμο" της Infocom: ισχυρίζεται ότι οι δημιουργοί της εταιρίας, όταν αυτή βρισκόταν στο ανώτατο σημείο της δόξας της, αποφάσισαν να κυκλοφορήσουν ένα επαγγελματικό πακέτο (μια και ήταν όλοι απόφοιτοι του MIT), το CornerStone, έναν database και information manager. Στο project αυτό επένδυσαν περίπου 2 δισεκατομμύρια και παρ' ότι το πρόγραμμα ήταν πρωτοποριακό για την εποχή του, πούλησε 5 αντίτυπα!!! Τα αφεντικά της Infocom δεν κατάλαβαν ότι κανείς δεν θα αγόραζε ένα επαγγελματικό πρόγραμμα, όσο καλό και να ήταν αυτό, από μία εταιρία που είχε καταξιωθεί, καλώς ή κακώς, ως η βασίλισσα των adventure games. Από τότε δεν μπόρεσαν να ορθοποδήσουν, με αποτέλεσμα να αναγκαστούν να πουλήσουν την εταιρία στην Activision. Οι απόψεις του για την εξέλιξη των computer games παρουσιάζουν εξαιρετικό ενδιαφέρον, περισσότερα όμως στοιχεία θα σας δώσουμε κατά την παρουσίαση του παιχνιδιού.

23

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ένα από τα αθλήματα που δεν είχαν βρει το δρόμο τους στους υπολογιστές ήταν το σκι. Η αδικία φαίνεται να αποκαθίσταται με το Front Page Sports: Ski Racing της Sierra. Το πρόβλημα ήταν ότι κανένα παιχνίδι μέχρι στιγμής δεν φαινόταν ιδιαίτερα ρεαλιστικό, κάτι που οφείλεται εν μέρει και στις ιδιομορφίες του αθλήματος. Τώρα όμως το περιβάλλον γίνεται τρισδιάστατο και υποστηρίζει τους νέους επιταχυντές, ενώ οι πραγματικές διαδρομές και η ακρίβεια του εξοπλισμού προσθέτουν στο ρεαλισμό του παιχνιδιού. Εκτός εποχής, βέβαια, αλλά καλό είναι να αρχίσετε να συνηθίζετε στην αλλαγή του καιρού.

Επτά πολιτισμοί του αρχαίου κόσμου μάχονται μεταξύ τους για την παγκόσμια κυριαρχία. Σας θυμίζει τίποτα; Το Civilization είναι το πρώτο πράγμα που έρχεται στο μυαλό μας. Ο λόγος, πάντως, για το νέο δημιούργημα της Enlight software που θα τιτλοφορείται Seven Kingdoms και θα διανέμεται από την Interactive magic. Πρόκειται, φυσικά, για ένα strategy game πραγματικού όμως χρόνου, στα πρότυπα του Warcraft II και τόσων άλλων. Δεν θα επικεντρώνεται όμως απλώς στη διεξαγωγή μαχών, αλλά θα λαμβάνει υπόψη του τη στρατηγική ανάπτυξης και θα περιέχει έρευνα, πολιτισμική ανάπτυξη, διπλωματία, ακόμα και κατασκοπία. Σε αυτό το σημείο αρχίζει να συγκλίνει ουσιαστικά με το Civilization, αποτελώντας τον σύγχρονο διάδοχό του. Οι Έλληνες δεν θα μπορούσαν να λείπουν από τους κυριότερους αρχαίους πολιτισμούς κι έτσι το περιμένουμε με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Σύντομα αναμένεται ένα ακόμη add-on για το δημοφιλές Quake, το οποίο φέρνει αντιμέτωπους δύο διαφορετικούς κόσμους ακριβώς όπως δηλώνει και το όνομά του (Future vs Fantasy). Μάγοι, πολεμιστές και κληρικοί εναντίον ρομπότ, εξωγήινων και ανδροειδών. Τα όπλα τους είναι ανάλογα, καθώς και οι νέες πίστες. Από ξόρκια, μαγικά ραβδιά και μυθικά σπαθιά μέχρι laser και plasma guns και οτιδήποτε άλλο μπορεί να φανταστεί κάποιος. Υπάρχουν 80 διαφορετικά όπλα, 14 character classes και 13 νέα επίπεδα για εξερεύνηση σε κόσμους όπου κυριαρχεί η μαγεία αλλά και η μελλοντική τεχνολογία. Αν σας ενθουσιάζει η ιδέα του Deathmatch μεταξύ μάγων και laser androids, το Future vs Fantasy είναι το απαραίτητο συμπλήρωμα του Quake.

Όσοι πιστοί των platforms είχατε παίξει το Rayman της Ubi Soft σίγουρα θα μείνετε απόλυτα ικανοποιημένοι από την έκδοση GOLD. Η εν λόγω έκδοση περιέχει και τα πενήντα επίπεδα του απλού, συν άλλα είκοσι τέσσερα.

Οι καταραμένοι!

Μια σχετικά άγνωστη εταιρία, η Gray Matter, φιλοδοξεί να κάνει εντυπωσιακή είσοδο στο χώρο των computer games. Το παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει ονομάζεται The Condemned και οι δημιουργοί ελπίζουν να καταστεί σημείο αναφοράς, κάτι σαν το Doom.

Η υπόθεση αναφέρεται σε έναν αστεροειδή, ονόματι Ceres, όπου διεξάγεται ένα τηλεπαιχνίδι, το οποίο έχει αντικαταστήσει το ποινικό σύστημα με μονομαχίες μεταξύ καταδίκων. Το Κολοσσαίο του 2073!

Οι μονομάχοι αγωνίζονται μέχρι θανάτου με περίεργα ιπτάμενα οχήματα, τα οποία διαθέτουν πολλές παραμέτρους και χαρακτηριστικά για να τα φέρετε στα μέτρα σας. Υπάρχουν πάρα πολλά όπλα, προκειμένου να καταστρέψετε ό,τι εμποδίζει το διάβα σας όπως τα κτίρια ή τα τούνελ μαζί με τους αντιπάλους σας. Ο χρόνος θα δείξει τι πράγματι μπορεί να κάνει αυτός ο τίτλος...

Στη ζώνη του πολέμου

Τελικά, οι διασταυρώσεις παιχνιδιών είναι το αγαπημένο σπορ των εταιριών και η μόδα της εποχής. Ειδικά όταν το πρώτο συνθετικό είναι Action πρόκειται για κατακλυσμό. Το Battlezone της Activision έρχεται να ενώσει τη δράση με τη στρατηγική. Το παιχνίδι πρωτοεμφανίστηκε στα coin ops και δεν είχε καμία σχέση με το σημερινό. Τότε είχες υπό τον έλεγχό σου ένα τανκ και κατέστρεφες ό,τι έβρισκες μπροστά σου. Τώρα, όμως, πρέπει να συνδυάσεις αυτή την πρακτική με real time στρατηγική. Πρόκειται για ένα χαοτικό παιχνίδι, το οποίο σε βάζει στη θέση του χειριστή ενός τανκ του Command & Conquer. Υπάρχουν όλα: φοβερά γραφικά υψηλής ανάλυσης, πλειάδα διαθέσιμων όπλων για το όχημά σας, στρατηγική (μέχρι και διαχείριση φυσικών resources προβλέπεται), ακόμη και ένα ψυχροπολεμικό σενάριο για... να δέσει το γλυκό! Τι φτιάχνουν αυτοί οι Αμερικανοί...





ADVENTURE UPDATE

21 >>>>>>>>>>>>>>

Η είδηση έχει ήδη κυκλοφορήσει, αλλά τη δημοσιεύουμε καθώς παρουσιάζει πολλαπλό ενδιαφέρον. Αναμένεται η κυκλοφορία από τη Sierra του HELLFIRE, του επίσημου expansion pack του Diablo!!! Θα περιλαμβάνει δύο νέες περιοχές, προσβάσιμες από την πόλη όπου ξεκινά το παιχνίδι, σε καθεμία από τις οποίες θα υπάρχουν τέσσερα επίπεδα. Από τη Synergistic Software, την εταιρία που δημιούργησε το expansion pack για λογαριασμό της Sierra, δήλωσαν ότι θα περιέχονται περίπου 20 νέα είδη τεράτων, πολλά από τα οποία υπάρχουν ήδη στον κώδικα του Diablo, αλλά για άγνωστους λόγους δεν "ενεργοποιήθηκαν" ποτέ!!! Επίσης, θα περιέχονται νέα όπλα και είδη πανοπλίας, με αποτέλεσμα έναν Diablo πολύ πιο δύσκολο να νικηθεί! Κυκλοφορούν φήμες για αρκετά ακόμη special extras στο πρόγραμμα αυτό, οι περισσότερες ωστόσο παραμένουν ανεπιβεβαίωτες. Αν η Blizzard δώσει τη συγκατάθεσή της (αυτές τις μέρες γίνονται οι σχετικές συζητήσεις), θα περιλαμβάνονται δύο νέοι χαρακτήρες, ο Druid και ένας άλλος άγνωστος ακόμη. Το σημαντικό είναι ότι οι αλλαγές θα υπάρχουν στη Solo και στη Network option του παιχνιδιού. Αναμένεται με ξεχωριστό ενδιαφέρον. Η Sierra να κυκλοφορήσει expansion pack του Diablo... Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!





Redguard

Η Legend Entertainment συμφώνησε με τον συγγραφέα John Saul και θα δημιουργήσει ένα adventure game βασισμένο στα βιβλία του "The Blackstone Chronicles". Αξίζει αναφοράς το γεγονός ότι η συγκεκριμένη σειρά βιβλίων έχει πουλήσει περί τα 6.500.000 αντίτυπα!!! Ο τίτλος του παιχνιδιού θα είναι προφανώς JOHN SAUL's BLACKSTONE CHRONICLES: AN ADVENTURE IN TORROR και θα κυκλοφορήσει από τη Mindscape, η οποία έχει αναλάβει τη διακίνηση των παραγωγών της Legend. Αναμένεται το καλοκαίρι του '98, η δε δράση του θα εξελίσσεται στη μικρή πόλη New England, όπως ακριβώς δηλαδή και στα βιβλία.

Εχουν περάσει περίπου 17 χρόνια από τότε που οι Andrew Greenberg και Robert Woodhead δημιούργησαν την εταιρία Sirtech και το πρώτο Wizardry. Ηρθε, λοιπόν, το πλήρωμα του χρόνου για μία ουσιαστική αναβάθμιση της σειράς με την κυκλοφορία του WIZARDRY 8. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει μία νέα 3D engine καθώς και όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν διάσημη τη σειρά: την εξαμελή ομάδα, πλούσια ατμόσφαιρα προσαρμοσμένη στις απαιτήσεις του χρήστη, τα αναλυτικά επιμέρους στοιχεία-χαρακτήρες, τα πολλαπλά φινάλε, τις εισαγωγές του παιχνιδιού και το turn-based σύστημα μάχης, το οποίο όμως θα παρουσιάσει σημαντικές αλλαγές. Ενα RPG που όλοι περιμένουν με αγωνία.



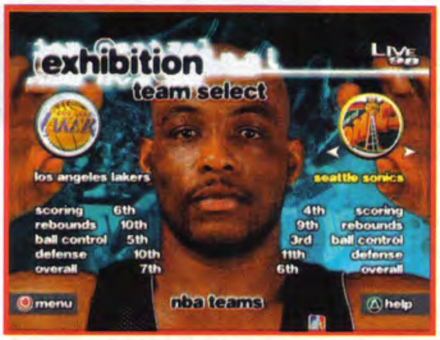
Blade Runner

Η Sierra ανακοίνωσε την κυκλοφορία του GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED το καλοκαίρι του '98. Το παιχνίδι, όπως έχει γίνει ήδη γνωστό, θα δημιουργηθεί με το νέο "G-Engine" της εταιρίας και θα αξιοποιεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας όσον αφορά στο hardware των υπολογιστών. Οι προγραμματιστές του υπόσχονται ότι όλοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού (οι λεγόμενοι NPC, από το Non-Player Characters) θα επικοινωνούν μεταξύ τους. Αν τηρηθούν οι υποσχέσεις, τότε ίσως έχουμε το πιο ρεαλιστικό παιχνίδι των τελευταίων χρόνων. Η ιστορία θα εξελίσσεται σε ένα μικρό ευρωπαϊκό χωριό, το δε σεναριακό background περιλαμβάνει τόσο το αγαπημένο και γνωστό "υπερφυσικό" στοιχείο της σειράς όσο και πολιτικές ίντριγκες.

Αντρέας Τσουρινάκης

Χαράς ευαγγέλια για τους φίλους των sport games

Οι εκδόσεις 98 του NBA Live και του FIFA ετοιμάζονται πυρετωδώς από την EA Sports. Τα παιχνίδια που έγραψαν ιστορία είναι έτοιμα να πάνε ένα σκαλοπάτι πιο ψηλά διορθώνοντας τις ατέλειές τους. Οσον αφορά στο NBA Live παίκτες θα γίνουν ακόμη καλύτεροι, δεν θα γυρνάνε την πλάτη στην μπάλα και θα μπορούν να κλέβουν ευκολότερα. Από την άλλη το FIFA έχει εξασφαλίσει τα επίσημα δικαιώματα για το Παγκόσμιο Κύπελλο της Γαλλίας, ενώ παρέχεται η επιλογή να παίξετε ακόμη και στα προκριματικά (ίσως, εσείς καταφέρετε να βοηθήσετε την εθνική να προκριθεί). Στα νέα χαρακτηριστικά περιλαμβάνονται καλύτερος χειρισμός - ιδιαίτερα στις



μεγάλη προσοχή δίνεται στη βελτιστοποίηση του χειρισμού και τον εμπλουτισμό των διαθέσιμων κινήσεων. Προβλέπονται alley-oops, hook-shots, προσποιήσεις για μπάσιμο, block-outs και άλλα,





κεφαλιές ή τα ψαλίδια - καθώς και τρία διαφορετικά είδη τάκλιν, για καλύτερο αμυντικό παιχνίδι. Τέλος, το παιχνίδι θα δίνει βάρος στην ομαδική συνεργασία και τους συνδυασμούς, παρέχοντας τη δυνατότητα για πλήρη έλεγχο στις πάσες και τις σέντρες.

ενώ ο παίκτης θα μπορεί να έχει τον έλεγχο στα καρφώματα επιλέγοντας εκείνο που θέλει να κάνει. Ακόμη και στην άμυνα, οι

Οι λεγεώνες προχωρούν

Το νέο δημιούργημα της Microprose, με τίτλο The 7th Legion, καμιά σχέση δεν έχει με τη Ρώμη. Πρόκειται, αντίθετα, για ένα παιχνίδι στρατηγικής με ένα ακόμη δυσοίωνο μελλοντικό σενάριο. Οταν κάποια στιγμή η Γη έχει επιβαρυνθεί τόσο από τον υπερπληθυσμό και την καταστροφή του φυσικού περιβάλλοντος, οι προνομιούχοι του κόσμου τούτου αποφασίζουν να εγκατασταθούν σε πλανητικές αποικίες όπου η ζωή είναι σαφώς καλύτερη. Οσοι μένουν απέξω αγανακτούν με την απόφασή τους αυτή και προσπαθούν να επιβιβαστούν με τη βία στα διαστημόπλοια μεταφοράς, κάτι που έχει ως αποτέλεσμα το σφαγιασμό τους από τους ισχυρούς, οι οποίοι εκτός από τον έλεγχο, έχουν και τα όπλα με το μέρος τους. Οσοι επιζούν, προσπαθούν να επιβιώσουν με κάθε τρόπο και το καταφέρνουν, αφού ύστερα από εκατοντάδες χρόνια δυστυχίας η Γη επανακτά το παλιό, φιλικό προς τον άνθρωπο πρόσωπο.





Καθώς όμως από την ανθρώπινη φυλή ουδέν κακό εξαλείφεται, οι επιζώντες χωρίζονται σε επτά λεγεώνες και μάχονται για την κυριαρχία. Ακριβώς τη στιγμή που ο πόλεμος κορυφώνεται, οι παλιοί προνομιούχοι εμφανίζονται επαναδιεκδικώντας τον πλανήτη που κάποτε εγκατέλειψαν.

Αναλαμβάνετε την αρχηγία της ισχυρότερης λεγεώνας, της έβδομης, και προσπαθείτε να τα καταφέρετε σε αυτόν το διμέτωπο πόλεμο. Το παιχνίδι βασίζεται στα πρότυπα του Command and Conquer, αλλά περιέχει κάποιες καινοτομίες, όπως τις Battlecards, οι οποίες σας δίνονται από την αρχή και χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια της μάχης με ποικίλα αποτελέσματα, και τα power crates που βρίσκετε διασκορπισμένα και η αξιοποίησή τους είναι δίκοπο μαχαίρι, αφού μπορεί να περιέχουν αντί για βοήθεια δυνάμεις που σας καταστρέφουν εν ριπή οφθαλμού. Περισσότερα στο αναλυτικό review αυτού του τεύχους. ■


ATHENS 2004
FAX/MODEM

PC Spy

Από την παρούσα στήλη θα παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν μέσα στους επόμενους μήνες για PCs.



WING COMMANDER: PROPHECY

Της Origin

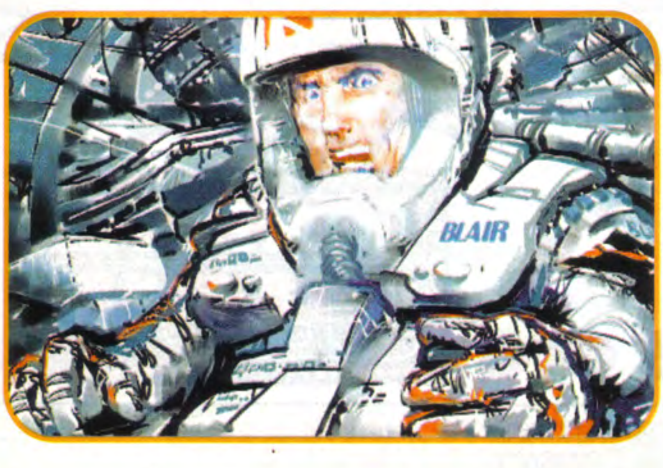
Εχουν ήδη περάσει επτά ολόκληρα χρόνια από την εμφάνιση στο προσκήνιο του αρχικού Wing Commander. Ουσιαστικά, εκείνο το πρώτο παιχνίδι προσδιόρισε την αγορά των space combat games και, παράλληλα, δημιούργησε ένα αξεπέραστο πρότυπο, ακόμα και για τους ίδιους τους δημιουργούς του. Τα επόμενα παιχνίδια της σειράς (Privateer, Wing Commander Academy, Wing Commander Armada) σημείωσαν την ίδια τεράστια επιτυχία, χωρίς ωστόσο να προσθέτουν κάτι το ριζοσπαστικό. Τα τελευταία δύο παιχνίδια της σειράς Wing Commander IV και Privateer 2 εμφάνισαν σημαντικά σημεία κάμψης και στις πωλήσεις τους. Η αιτία; Μάλλον απλή. Η Origin, στην προσπάθειά της να δώσει λάμψη και ζωή στα παιχνίδια της, επένδυσε πολύ στην ενσωμάτωση εντυπωσιακών video σκηνών ξεχνώντας κάτι πολύ βασικό: το Α και το Ω της επιτυχίας ενός τέτοιου παιχνιδιού είναι το ίδιο το gameplay του. Ο ήχος, οι κινηματογραφικές σκηνές και τα κάθε λογής στολίδια αυτού του είδους λειτουργούν προσθετικά στο οικοδόμημα της παραγωγής, ωστόσο με κανέναν τρόπο δεν στηρίζουν το παιχνίδι.

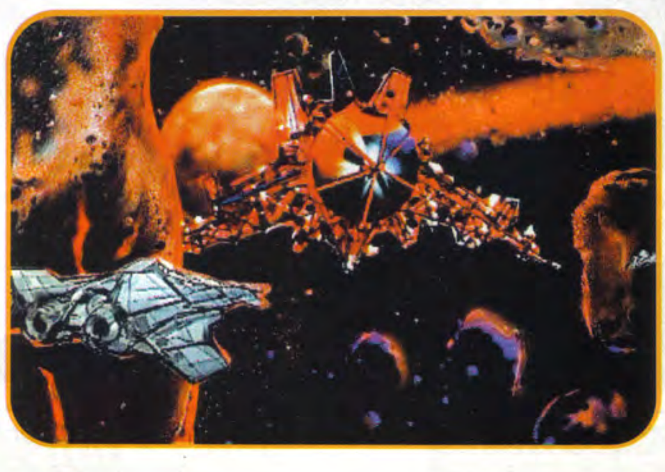


Τελικά, η μερική απόρριψή του από το ίδιο το κοινό οδήγησε τους ιθύνοντες της εταιρίας στο να κάνουν μία πλήρη στροφή και να επιστρέψουν, τρόπον τινά, στις ρίζες τους. Επανέστρεψαν, λοιπόν, την προσοχή τους στο gameplay, δημιούργησαν μία καινούρια μηχανή την οποία αποκαλούν "Vision", σχεδίασαν περισσότερες από πενήντα νέες αποστολές και εφοδίασαν το παιχνίδι με έναν ενσωματωμένο "σχεδιαστή" αποστολών, ο οποίος παρέχει τη δυνατότητα εξερεύνησης μίας τεράστιας ποικιλίας διαφορετικών σεναρίων.

Και, βέβαια, μην πιστέψετε ότι το παιχνίδι υστερεί στον τομέα των γραφικών. Για τις ανάγκες της παραγωγής επιστρατεύθηκε ο επιτυχημένος σχεδιαστής Syd Mead (βλ. Star Trek και Blade Runner), με αποτέλεσμα μία σειρά από νέα εξωγήινα σκάφη που συνθέτουν την ξεχωριστή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Η ιστορία εξελίσσεται μετά την καταστροφή του κόσμου των Kilrathi. Οι Προφήτες των τελευταίων προέβλεψαν ότι μία μαζική





καταστροφή του σύμπαντος θα προέλθει από δυνάμεις ενός άγνωστου Κακού. Για κακή σου τύχη, η προφητεία επαληθεύεται. Μία άγνωστη φυλή εξωγήινων καταστρέφει μεθοδικά τις παρυφές της Γαλαξιακής Συνομοσπονδίας. Οφείλεις, κατά συνέπεια, όχι απλώς να καταστρέψεις τα εχθρικά σκάφη, αλλά να μάθεις όσο το δυνατόν περισσότερα, ούτως ώστε να ανακαλύψεις τις πιθανές κρυφές αδυναμίες τους...

Το νέο Wing Commander έρχεται σε μια στιγμή κατά την οποία τα αντίστοιχα ανταγωνιστικά παιχνίδια δείχνουν να κατακτούν ολοένα περισσότερο έδαφος, υποσκελίζοντας το πρότυπο που τους άνοιξε τον δρόμο. Ουσιαστικά, όμως, το Prophecy δείχνει ικανό να τα ξεπεράσει, διεκδικώντας ξανά την πρωτοπορία για την Origin. Το σίγουρο, πάντως είναι ότι όλοι εμείς οι πιονέροι στην κατάκτηση του διαστήματος έχουμε μπροστά μας νέες προκλήσεις και αποστολές, ικανές να μας κρατήσουν σε εγρήγορση μέχρι την επόμενη έκδοση του παιχνιδιού.

Billy the Kid

TOMB RAIDER 2

Της EIDOS



Ποια γυναίκα σε ολόκληρο τον πλανήτη συγκέντρωσε πάνω της τα φώτα της δημοσιότητας τη χρονιά που κλείνει και, ταυτόχρονα, αποτέλεσε "παιχνίδι" στα χέρια εκατομμυρίων θαυμαστών της; Ποια γυναίκα έκλεψε τις καρδιές των φίλων της μικρής οθόνης (έστω και αυτής των ...υπολογιστών μας) έγινε εξώ-

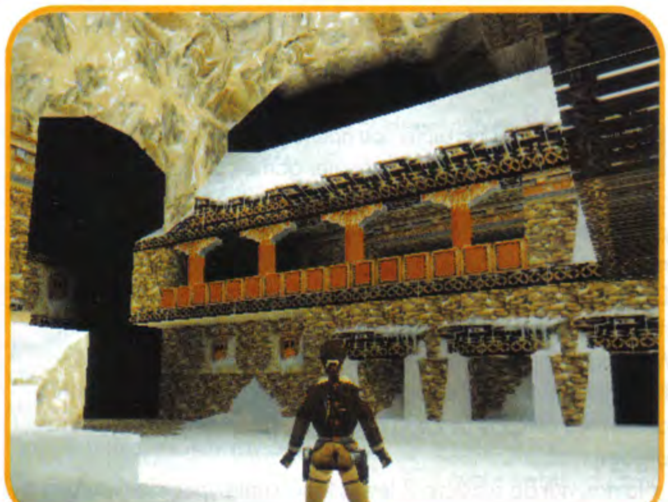


φυλλο στο "Face" και συμπρωταγωνίστησε στη σκηνή με το κορυφαίο rock συγκρότημα των U2; Αυτό που κανένα ζωντανό top model και καμία ντίβα του σινεμά δεν μπόρεσε να καταφέρει πέτυχε η περίφημη Lara Croft, η ψηφιακή γυναικάρα που έκανε όλους εμάς τους δυστυχείς gamers -του γράφοντος συμπεριλαμβανομένου- να ποθούν την πραγματική υπόστασή της.

Το Tomb Raider, με ηρωίδα τη θηλυκή έκδοση του Indiana Jones, δημιούργησε σχολή στα action adventure games. Στην πραγματικότητα, δεν προκάλεσε παρά έναν μοναδικό στα χρονικά παροξυσμό, με αποτέλεσμα η αναμενόμενη δεύτερη έκδοση του παιχνιδιού να αποτελεί σημείο αναφοράς για τα σχετιζόμενα με το χώρο media - και όχι μόνο... Οι δημιουργοί της Lara φαίνεται ότι έχουν σκοπό να την καταστήσουν έμμονη ιδέα. Στη νέα έκδοση την έχουν εφοδιάσει με διάφορα σκανδαλιστικά συνολάκια, μεταξύ των οποίων ένα αποκαλυπτικό μπικίνι (μμμ! - εξαίσιες καμπύλες και νέες σεξουαλικότερες κινήσεις). Αγαπητοί συμπάσχοντες gamers, σταματώ εδώ, διότι η περιγραφή, εάν συνεχιστεί, θα ταιριάζει σε άλλου είδους περιοδικά!

Οσον αφορά στο παιχνίδι ο επίσημος τίτλος του είναι Tomb Raider 2: The Dagger of Xian. Το εν λόγω στιλέτο (dagger) είναι ένα αρχαίο κινέζικο αντικείμενο που, όπως πιστεύεται, ανήκε σε έναν τυραννικό αυτοκράτορα και φυλάσσεται κάπου στο εσωτερικό του μεγάλου Σινικού Τείχους.

Οποιος, δε, καταφέρει να το αποκτήσει θα κερδίσει ασύγκριτη δύναμη. Ισως δεν ακούγεται και τόσο πρωτότυπο ως σενάριο... Είπαμε, όμως: η μαγεία του βρίσκεται στη γοητεία της πρωταγωνίστριάς του και στο ασύγκριτο gameplay του που εξελίσσεται σε





τρισδιάστατο περιβάλλον. Η εξερεύνηση γίνεται σε διάφορες διάσημες τοποθεσίες του απώτερου παρελθόντος. Ξεχωρίζει η Βενετία, της οποίας η εξερεύνηση λαμβάνει χώρα τόσο στην επιφάνεια όσο και στα υπόγεια νερά της. Φυσικά, έχουν προστεθεί περισσότεροι εχθροί, νέα όπλα και ρεαλιστικότερες κινήσεις. Το παιχνίδι, εκτός του άφθονου στοιχείου της δράσης, χαρακτηρίζει μία ενδελεχής καταγραφή και μελέτη της ιστορίας σημαντικών εποχών της ανθρωπότητας.

Κάτι μου λέει ότι το Hollywood δεν θα μείνει ασυγκίνητο από τη διαφαινόμενη παγκόσμια επιτυχία του παιχνιδιού. Η εποχή που θα δούμε τη Lara πρωταγωνίστρια στη μεγάλη οθόνη μάλλον δεν είναι μακριά. Αναμένοντας με αγωνία την επίσημη έκδοση του τίτλου, σημειώστε ότι μία σειρά από νέα παιχνίδια θα έχουν πρωταγωνίστριες εκρηκτικές γυναίκες που, ξεκάθαρα, στοχεύουν τη θέση της κυρίας Croft στην καρδιά μας. Φιλική συμβουλή, λοιπόν: αντισταθείτε στους ψηφιακούς πειρασμούς, η πραγματικότητα είναι πολύ καλύτερη!

ΥΓ. 1: Παρ' όλα αυτά, και τι δεν θα 'δινα για ένα ραντεβού με τη Lara!

ΥΓ. 2: Ο γράφων μάλλον έχει πάθει νευρική παράκρουση αναμένοντας το νέο ραντεβού με το Tomb Raider κάπου, χμ..., στα τέλη Νοεμβρίου.

Billy the Kid

FIGHTING FORCE

της Core

Η Core είναι μία εταιρία που πρωταγωνιστεί εδώ και πολλά χρόνια στο χώρο των computer games, με παραγωγές που ξεχωρίζουν για την ποιότητα ή την πρωτοτυπία τους. Αυτήν τη φορά καταπιάνεται με ένα αυθεντικό street beat'em up game, στα πρότυπα των παλιών κλασικών παιχνιδιών του είδους (Double Dragon, Streets of Rage). Υπάρχουν τέσσερις κύριοι χαρακτήρες προς επιλογή: η αισθησιακή Mace Daniels, ο δυναμικός Hawk Manson, ο θηριώδης Ben (Smasher) και η γρήγορη Alana McKendrick. Ολοι αυτοί ενώνουν τις δυνάμεις τους μπροστά στην απειλή του ανίερου Dr Zeng που ετοιμάζεται να φέρει την καταστροφή.

Το παιχνίδι θα διαθέτει 7 levels (από κτίρια γραφείων και τρένα μέχρι ιπτάμενα αερόπλοια και μυστικά νησιά) αποτελούμενα από



25 stages. Κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ελευθερία της κίνησης που προσφέρεται στους παίκτες, δεδομένου του ότι όλο το περιβάλλον είναι -τι άλλο;- 3D. Ετσι, σε αντίθεση με τους ένδοξους προκατόχους του, δεν διαθέτει προκαθορισμένη πορεία εξέλιξης, αλλά ο καθένας έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τη διαδρομή που επιθυμεί να ακολουθήσει.

Οπως είναι αναμενόμενο, μαχαίρια, όπλα, χειροβομβίδες και άλλα καλούδια είναι (ή καταλήγουν) στη διάθεση των ηρώων μας, προκειμένου να αποσαφηνίσουν τις προθέσεις τους στους άτυχους αντιπάλους τους.

Επιπλέον, ενεργά είναι πολλά από τα περιβάλλοντα αντικείμενα. Για παράδειγμα, μπορείτε να σπάσετε το κιγκλίδωμα ενός ανελκυστήρα και να τον... σηκώσετε για να τον χρησιμοποιήσετε ως όπλο ή να διαλύσετε ένα αυτοκίνητο και να πετάξετε τις ρόδες ή τη μηχανή του(!) στους εχθρούς σας.

Καθένας από τους τέσσερις κύριους χαρακτήρες θα διαθέτει χαρακτηριστικά που θα του επιτρέπουν να επιτελεί εξειδικευμένα καθήκοντα και να αποκτά πρόσβαση σε περιοχές τις οποίες δεν θα μπορούν να προσεγγίσουν οι άλλοι.

Η Core ισχυρίζεται ότι θα υπάρχουν 40-50 ξεχωριστές κινήσεις ανά χαρακτήρα, χωρίς να υπολογίζονται οι special moves και η χρήση των όπλων. Αν ο εν λόγω ισχυρισμός εμπεριέχει δόση αλήθειας, φοβόμαστε ότι το πακέτο του παιχνιδιού θα συνοδεύεται από joystick με τουλάχιστον δέκα fire buttons! Οσο για τον Dr Zeng, παρόντα στον αγώνα θα είναι περίπου έξι τσιράκια του (bosses) και πλήθος πιστών του (όπως "μωρά" με ξυράφια, μανια-





καί μοτοσικλετιστές και φαινομενικά αθώοι πολίτες) που θα προσπαθήσουν να εμφανίσουν το "Game Over" στην οθόνη σας. Φυσικά, οι παίκτες θα είναι σε θέση να μάχονται ανά πάσα στιγμή με δύο ή περισσότερους κακούς ταυτόχρονα, ώστε να υπάρχει αυτή ή αίσθηση του "βρώμικου" ξύλου στο δρόμο.

Το rolling demo που είχαμε στα χέρια μας είναι πολλά υποσχόμενο με το πειστικό 3D-περιβάλλον που δημιουργεί και τη μεγάλη ποικιλία καταστάσεων που παρουσιάζει στον παίκτη. Από τις πρώτες εντυπώσεις, το Fighting Force εμπνέεται από τα κλασικά ηλεκτρονικά του παρελθόντος, αλλά τοποθετεί τους χαρακτήρες του σε έναν ολοκληρωμένο 3D-κόσμο, όπου μπορούν να τριγυρνούν και να εξερευνούν χρησιμοποιώντας ή και κακοποιώντας κατά βούληση τα γύρω αντικείμενα. Το αναμένουμε σύντομα για πλήρες review.

Ιορδάνης Ασλανίδης

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Το ημερολόγιο των τίτλων που περιμένουμε

Η λίστα που ακολουθεί περιέχει όλα τα adventure και role playing games που περιμένουμε να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες, έχουν δε προστεθεί μερικοί τίτλοι από άλλες κατηγορίες παιχνιδιών που αναμένονται με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Στη λίστα παρουσιάζονται επίσης οι ημερομηνίες της επίσημης κυκλοφορίας των παιχνιδιών, όπως αυτές δίνονται από τις ίδιες τις εταιρίες.

Για τα παιχνίδια Faery Tale Adventure 2 (The Dreamer's Guild/Ignite), Descent to Undermountain (Interplay) και Island of Dr Moreau (Psygnosis), που επρόκειτο να κυκλοφορήσουν τον Αύγουστο, δεν ξέρουμε ακόμη τίποτα.

Για τα παιχνίδια Delirium (Interplay), Ultima Online (Origin Systems), Mageslayer (Raven Software/GT Interactive) και Of Light and Darkness (Interplay), που επρόκειτο να κυκλοφορήσουν τον Σεπτέμβριο, τίποτα δεν έχει γνωστοποιηθεί ακόμη.

Το άρθρο αυτό γράφτηκε στις 24 Οκτωβρίου και έτσι δεν ήμουν σε θέση να ξέρω αν, τελικά, τα αναφερόμενα στη συνέχεια παιχνίδια (που, όπως αναμενόταν, θα κυκλοφορούσαν τον Οκτώβριο) πρόλαβαν να διατεθούν εντός των υπόλοιπων ημερών. Προσωπική εκτίμηση: μάλλον η κυκλοφορία τους μετατίθεται για το μήνα Νοέμβριο.

Byzantine: The Betrayal (Discovery Channel)
Demon Isle (Sierra On-Line)
Flight Unlimited 2 (Looking Glass Technologies)
Meridian 59: Revelations (Studio 3DO/3DO)
Temujin: The Capricorn Collection (SouthPeak Interactive)
Starship Titanic (Simon & Schuster Interactive)

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ

Blade Runner (Westwood/Virgin): Κυκλοφορεί στις 13 Νοεμβρίου
Police Quest: SWAT 2 (Sierra)
Quest for Glory: Dragon Fire (Sierra)
Starcraft (Blizzard)
The Elder Scrolls Adventures: Battlespire (Bethesda Softworks)
Tomb Raider 2 (Core Design/Eidos)
Zork Grand Inquisitor (Activision) (Αρχικά, επρόκειτο να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.)
Αγνοείται η τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του Star Trek: Secret of Vulcan Fury (Tribal Dreams/Interplay) που αναμενόταν αυτόν το μήνα.

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

Baldur's Gate (BioWare/Interplay)
King's Quest: Mask of Eternity (Sierra)
Quake 2 (ID Software)
The Curse of Monkey Island (LucasArts)
Wing Commander: Prophecy (Origin Systems)

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

Black Dahlia (Take 2 Interactive) (Αρχικά, ήταν να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο.)
Tex Murphy: Overseer (Access Software) (Αναμενόταν τον Νοέμβριο.)
The Journeyman Project 3: Legacy of Time (Presto Studios/Red Orb)

ΑΡΧΕΣ 1998

Asherons Call (Turbine/Microsoft)
Daikatana (ION Storm/Eidos Interactive) (Επρόκειτο να διατεθεί τον Νοέμβριο.)
Final Fantasy VII (Squaresoft)
Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (New World Computing/3DO) (Ητον να κυκλοφορήσει τον Νοέμβριο.)
Populous: The Third Coming (Bullfrog/Electronic Arts) (Αναμενόμενη ημερομηνία κυκλοφορίας: Οκτώβριος.)
Redguard (Bethesda Softworks)
Return to Krondor (7th Level) (Επρόκειτο να κυκλοφορήσει τον Ιανουάριο.)
SimCity 3000 (Maxis/Electronic Arts)
Unreal (Epic Megagames/GT Interactive)
Warcraft Adventures: Lord of the Clans (Blizzard) (Αρχικά, η διάθεσή του αναμενόταν τον Δεκέμβριο.)

Αντρέας Τσουρινάκης

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 190 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
2 (-) **GABRIEL KNIGHT 2** (SIERRA)
3 (2) **ATLANTIS** (CRYO)
4 (-) **BROKEN SWORD 2** (VIRGIN)
5 (3) **PANDORA DIRECTIVE** (ACCESS)

ACTION

1 (1) **QUAKE** (id)
2 (2) **TOMB RAIDER** (CORE DESIGN)
3 (3) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
4 (5) **OUTLAWS** (LUCASARTS)
5 (-) **MORTAL KOMBAT 3** (VIRGIN)

STRATEGY

1 (2) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
2 (4) **DUNGEON KEEPER** (BULLFROG)
3 (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
4 (3) **X-COM 3: APOCALYPSE** (MICROPROSE)
5 (5) **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)

SIMULATION

1 (2) **FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)
2 (3) **NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)
3 (4) **US NAVY FIGHTERS 97** (ELECTRONIC ARTS)
4 (5) **GRAND PRIX 2** (MICROPROSE)
5 (-) **EF 2000** (DIGITAL)

TOP TEN

#		Τίτλος	Εταιρεία	Είδος	
1	▲	**DIABLO (2)**	(BLIZZARD)	*ADVENTURE*	☆☆☆☆☆☆
2	▲	**WARCRAFT 2 (3)**	(BLIZZARD)	*STRATEGY*	☆☆☆☆☆☆
3	▲	**GABRIEL KNIGHT 2**	(SIERRA)	*ADVENTURE*	☆
4	▲	**DUNGEON KEEPER**	(BULLFROG)	*STRATEGY*	☆
5	-	**ATLANTIS (5)**	(CRYO)	*ADVENTURE*	☆☆
6	-	**FIFA 97 (6)**	(ELECTRONIC ARTS)	*SIMULATION*	☆☆☆☆☆☆
7	▼	**RED ALERT (1)**	(WESTWOOD)	*STRATEGY*	☆☆☆☆☆☆
8	▲	**BROKEN SWORD 2**	(VIRGIN)	*ADVENTURE*	☆
9	▼	**NBA LIVE 97 (7)**	(ELECTRONIC ARTS)	*SIMULATION*	☆☆☆☆☆☆
10	▼	**X-COM 3: APOCALYPSE (8)**	(MICROPROSE)	*STRATEGY*	☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*

▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*

\- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Επιτέλους, ένα παιχνίδι ικανό να εκθρονίσει το Red Alert που είχε... στρογγυλοκαθίσει εδώ και μήνες στην πρώτη θέση, μη λέγοντας να ξεκολλήσει από αυτήν! Το Diablo, λοιπόν, καταλαμβάνει την κορυφή του TOP TEN για αυτόν το μήνα, ενώ από κοντά ακολουθεί το Warcraft 2 (νταμπλ για την Blizzard!) που βρίσκεται σε τροχιά μεγάλης ανόδου.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ ΔΗΜΗΤΡΗ ΚΥΠΡΙΩΤΗ ΤΗΣ MICROCHIP

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 15/10 ΑΠΟ ΤΟΝ ΓΙΑΝΝΗ ΒΟΓΙΑΤΖΗ

PC Master: Θα θέλαμε λίγα λόγια για τη MICROCHIP.

Δημήτρης Κυπριώτης: Η MICROCHIP έχει ξεκινήσει από το 1986. Θεωρούμε ότι είμαστε η πιο παλιά εταιρία στο χώρο της Πληροφορικής. Δουλεύουμε από την εποχή που υπήρχαν στην αγορά τα ZX81 (θα τα θυμάστε οι πιο παλιοί). Επιβιώσαμε μέσα σε μια δύσκολη περίοδο, γιατί ξεκινήσαμε και παραμένουμε μια οικογενειακή εταιρία, ακολουθώντας την τεχνική της δημιουργίας πολλών σημείων πώλησης σε όλη την Ελλάδα. Ετσι, δημιουργήσαμε όλα αυτά τα χρόνια τη μεγαλύτερη αλυσίδα καταστημάτων Πληροφορικής, με έντεκα υποκαταστήματα. Επιδιώκουμε να είμαστε δίπλα στον πελάτη και στόχος μας είναι να υπάρχει ένα κατάστημα σε κάθε γειτονιά.

PCM: Τα καταστήματα που αναφέρατε δημιουργήθηκαν με τη μέθοδο franchising; Πού ακριβώς βρίσκονται;

Δ.Κ.: Πρόκειται για δικές μας εταιρίες, τις οποίες οργανώσαμε από την αρχή, χωρίς τα λάθη προηγούμενων εταιριών, και βρίσκονται υπό τον άμεσο και απόλυτο έλεγχό μας. Αναφέρω τα καταστήματα επιγραμματικά: Εκτός από το κεντρικό της Αργυρούπολης, η αλυσίδα μας περιλαμβάνει υποκαταστήματα στην Ηλιούπολη, το Ελληνικό, τη Νέα Σμύρνη, το Αιγάλεω, τον Πειραιά, τη Νίκαια, τα Πετράλωνα, καθώς και ένα καινούριο που ξεκινά τη λειτουργία του στο Νέο Ηράκλειο (Λεωφόρος Ηρακλείου 389) για να καλύψει τις ανάγκες των βορείων προαστίων. Υπάρχουν βέβαια και υποκαταστήματα στην Πάτρα και τη Θεσσαλονίκη.

PCM: Σε ποιους τομείς ειδικεύεται η MICROCHIP;

Δ.Κ.: Η MICROCHIP ξεκίνησε ως εταιρία Πληροφορικής. Δεν ειδικεύεται στην κινητή τηλεφωνία, τις τηλεπικοινωνίες και άλλους παρεμφερείς κλάδους που δεν έχουν σχέση με το χώρο. Κατασκευάζουμε computers, αναλαμβάνουμε την υποστήριξή τους και σε γενικές γραμμές προσφέρουμε ό,τι χρειάζεται ο υπολογιστής (περιφερειακά, εκτυπωτές, scanners). Εξάλλου διαθέτουμε την απαραίτητη τεχνογνωσία, ώστε να βοηθήσουμε τον πελάτη μας. Προσπαθούμε, πάντως, να παραμείνουμε εταιρία Πληροφορικής. Από την άλλη, νομίζω ότι είμαστε οι πρώτοι στην Ελλάδα που εφαρμόσαμε το Internet Sales Server. Μπορεί οποιοσδήποτε να μπει στον server, να δει 1.700 προϊόντα Πληροφορικής με τις τιμές τους, να κάνει την παραγγελία του και να κατεβάσει κάποιους drivers. Ακόμη και VRML υπάρχουν για να "κάνετε βόλτα μέσα στο μαγαζί".



Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Ποιοι είναι οι λόγοι για τους οποίους ένας χρήστης πρέπει να προτιμήσει τη MICROCHIP;

Δ.Κ.: Οπως ήδη ανέφερα, η MICROCHIP είναι η πιο παλιά εταιρία, με πείρα και σεβασμό προς τον πελάτη της. Η οργάνωσή της έχει φθάσει σε τέτοιο σημείο, ώστε όλα είναι αυτοματοποιημένα. Ο πελάτης συνεργάζεται με έναν πωλητή και παίρνει στα χέρια του μια έντυπη προσφορά, η οποία περιέχει αναλυτικά όλα τα προϊόντα που θέλει με τις τιμές τους. Δεν θέλουμε να κοροϊδέψουμε κανέναν. Θεωρούμε ότι είμαστε η πιο τίμια εταιρία και γι' αυτό προσπαθούμε να βοηθήσουμε τον πελάτη να προβεί στις σωστές επιλογές και να τον εκπαιδεύσουμε να αγοράζει σωστά. Δίνουμε μεγάλη προσοχή στην ποιότητα των μηχανημάτων που προσφέρουμε στους πελάτες μας, ώστε να μπορούν να δουλέψουν όπως αυτοί θέλουν. Αυτήν τη στιγμή έχουμε 10.000 ενεργούς πελάτες. Πρόκειται για τη δύναμη της εταιρίας που τη βοηθά να επιζήσει μέσα σε πράγματι αντίξοες συνθήκες.

PCM: Ποια αρχή ακολουθείτε σε ό,τι αφορά τα συστήματα που συναρμολογείτε και πού δίνετε μεγαλύτερη προσοχή;

Δ.Κ.: Σήμερα, η MICROCHIP συναρμολογεί 250 με 300 μηχανήματα το μήνα, τα οποία περνούν από αρκετούς ελέγχους ποιότητας. Εχουμε μια φόρμα με 38 check boxes, τα οποία αντιστοιχούν σε 38 σημεία του υπολογιστή που ελέγχουμε, προκειμένου να είμαστε σίγουροι για την ποιότητα του μηχανήματος. Θέλουμε αυτό που θα "φύγει" να είναι το καλύτερο δυ-

νατό. Δεν ξέρω πόσες εταιρίες ακολουθούν αντίστοιχη πρακτική. Επίσης, δίνουμε τρία χρόνια εγγύηση για τους υπολογιστές παράλληλα με την υποστήριξη, η οποία σημαίνει ότι ο πελάτης μπορεί για όποιο πρόβλημα αντιμετωπίσει να φέρει τον υπολογιστή του σε οποιοδήποτε από τα έντεκα σημεία επιθυμεί. Οπως αναπτύσσεται η αλυσίδα, μπορεί να έχει καθένας στη γειτονιά του ένα σημείο για το service του μηχανήματος που αγόρασε. Επίσης, προσπαθούμε τα μηχανήματά μας να είναι όσο γίνεται πιο μπροστά στην τεχνολογία. Θέλουμε να ενημερώνουμε εμείς τον πελάτη για τις καινούριες κυκλοφορίες, να τις εφαρμόζουμε πρώτοι και να του προτείνουμε τις ιδανικότερες λύσεις σε συνδυασμό με τις σημερινές τιμές.



PCM: Πώς θα χαρακτηρίζατε τον Ελληνα καταναλωτή, κυρίως τον χομπίστα;

Δ.Κ.: Το πρώτο ή δεύτερο τεύχος του "Computer Για Ολους" - το 1984 ή 1985, αν θυμάμαι καλά - είχε στο εξώφυλλο έναν Spectrum. Τότε όλοι αναρωτιόμασταν τι είναι το computer και πώς είναι. Από τότε μέχρι σήμερα ο καταναλωτής έχει πραγματοποιήσει φοβερά άλματα (αυτό ίσως οφείλεται στην πληροφόρηση από τα περιοδικά) και εκπαιδεύεται όσο το δυνατόν περισσότερο, χρόνο με το χρόνο, αν και ορισμένες φορές αποπροσανατολίζεται από τις διαφημίσεις. Αν και έχει μάθει τι είναι οι κάρτες, η motherboard, πώς θα επιλέξει το καλύτερο γι' αυτόν, υπάρχει (δυστυχώς) κάποια αγορά η οποία στηρίζεται αποκλειστικά και μόνο στην τιμή. Ποτέ δεν ήμαστε της άποψης ότι πρέπει να αγοράσεις το φθηνότερο κατά ένα χιλιάρικο. Υπάρχουν πελάτες που, ενώ όλα πάνε μια χαρά, ξαφνικά σου λένε ότι το μηχάνημα των 305.000 δρχ. το βρίσκουν 303.000 δρχ. Το ζητούμενο δεν είναι αν κοστίζει δύο ή πέντε χιλιάδες φθηνότερα (ποσό αμελητέο στο σύνολο). Σημασία έχει να καταλάβει ο καταναλωτής ότι αυτό που αγοράζει πρέπει να το αγοράζει σωστά, να το πάρει από μια εταιρία που μπορεί να τον υποστηρίξει, να υπάρχει και αύριο, να έχει τη δυνατότητα να βρει πάντα κάποιον στην άλλη άκρη της τηλεφωνικής γραμμής για να τον βοηθήσει στο πρόβλημά του. Πρέπει να εκπαιδεύσουμε (και εμείς και εσείς τα περιοδικά) το αγοραστικό κοινό να προσπαθεί μεν να εξασφαλίσει τις καλύτερες δυνατές τιμές, αλλά να μην είναι αυτό το μοναδικό κριτήριο. Αλλωστε, ένα ακόμη λάθος που κάνει ο καταναλωτής είναι ότι πάει σε κάποιον που κάνει μια προσφορά, η οποία όμως δεν αναφέρει ακριβώς τι παίρνει. Αλλος ο Pentium 200 της Intel κι άλλος εκείνος της Cyrix ή της AMD. Πρέπει να απαιτεί από το κατάστημα που κάνει την προσφορά τη λεπτομερή ανάλυσή της. Γι' αυτό και στη MICROCHIP οι προσφορές μας είναι έντυπες, μηχανογραφημένες και περιέχουν αναλυτικά κάθε τμήμα της προσφοράς και την τιμή του. Θέλουμε να είμαστε έντιμοι απέναντι στον πελάτη, ο οποίος τότε μπορεί να προβεί στον έλεγχο των τιμών για τα ίδια πράγματα. Επειδή ο κόσμος ακόμη δεν γνωρίζει όλα τα τεχνικά χαρακτηριστικά, παραδείγματος χάριν, μιας κάρτας, είναι εύκολο να ξεγελαστεί.



PCM: Ποια τα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας;

Δ.Κ.: Στόχος της εταιρίας είναι να αναπτύξει και άλλα σημεία πώλησης. Θέλουμε να μεταφερθούμε και προς την επαρχία, την οποία έχουμε παραμελήσει. Το πρόβλημα είναι ότι δεν βρίσκουμε εύκολα καλούς συνεργάτες στις πόλεις που θέλουμε. Θα προστεθούν στην αλυσίδα μας ακόμη δύο σημεία μέχρι το τέλος του χρόνου και αναζητάμε συνεργάτες εκτός Αττικής, για να πλησιάσουμε τον πελάτη της επαρχίας. Αλλος στόχος μας είναι να αναπτύξουμε τον Web server μας και να πείσουμε τον πελάτη ότι μπορεί να αγοράσει μέσα από το Internet, γιατί το μέλλον πάει προς τα εκεί. Σε δέκα χρόνια ίσως όλοι μας να αγοράζουμε μέσω Internet. Πρέπει να είμαστε έτοιμοι για αυτή την εξέλιξη. ■

MF SYSTEMS

Μπορεί η MF Systems να μετρά μόνο έναν χρόνο ζωής, ωστόσο μπορεί να καυχιέται για τη μεγάλη ανταπόκριση του κοινού που έχει εκτιμήσει τις υπηρεσίες και τη δουλειά των ανθρώπων της. Τίποτα, βέβαια, δεν είναι τυχαίο...

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Ο ιδιοκτήτης του καταστήματος Μιχάλης Φώτογλου.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: MF Systems
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Είδη Πληροφορικής
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λέλας Καραγιάννη 14, Πλατεία Αμερικής
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 8564265

Η γωνιά των επιτραπέζιων RPGs.





Ενα δείγμα από την ποικιλία προϊόντων που θα βρείτε στην MF Systems.

Κατά την είσοδό μου στο κατάστημα βρέθηκα σε έναν χώρο πολύ διαφορετικό από αυτούς που έχουμε συνηθίσει σε καταστήματα Πληροφορικής. Δεν υπήρχαν κουτιά και σκορπισμένα εδώ κι εκεί, ούτε περιφερειακά να "περιφέρονται" στα γραφεία, ούτε "πολυάσχολοι" τεχνικοί να σε κοιτούν με μισό μάτι. Αντίθετα, η MF Systems διαθέτει έναν μικρό, πλην όμως λειτουργικό και πολύ περιποιημένο, χώρο. Ξεκίνησα την αναφορά μου στο κατάστημα από το χώρο καθώς το.... περιτύλιγμα μερικές φορές είναι σημαντικότερο. Η φιλικότητα των ανθρώπων της MF Systems γίνεται άμεσα αισθητή και δημιουργεί ευχάριστη διάθεση. Ολα βρίσκονται μπροστά στον αγοραστή (σε ακτίνα βολής!), προκειμένου να ψάξει με την ησυχία του και να διαλέξει αυτό που θέλει. Χωρίς υπερφορτωμένα ράφια, αλλά με ταξινομημένα προϊόντα για να μην ψάχνει με τις ώρες! Τελικά, πρόκειται για έναν ανθρώπινο χώρο, κάτι που εκτιμήσαμε δεόντως, και δείχνει το μεράκι των υπευθύνων και την αγάπη τους γι' αυτό που κάνουν.

Η φιλικότητα των ανθρώπων της MF Systems γίνεται άμεσα αισθητή και δημιουργεί ευχάριστη διάθεση. Ολα βρίσκονται μπροστά στον αγοραστή (σε ακτίνα βολής!), προκειμένου να ψάξει με την ησυχία του και να διαλέξει αυτό που θέλει. Χωρίς υπερφορτωμένα ράφια, αλλά με ταξινομημένα προϊόντα για να μην ψάχνει με τις ώρες! Τελικά, πρόκειται για έναν ανθρώπινο χώρο, κάτι που εκτιμήσαμε δεόντως, και δείχνει το μεράκι των υπευθύνων και την αγάπη τους γι' αυτό που κάνουν.

Στην MF Systems μπορεί να εξυπηρετηθεί και να βρει αυτό που θέλει οποιοσδήποτε, είτε πρόκειται για χομπίστα είτε για επαγγελματία. Η εταιρία δεν θέλει να χάσει κανένα από τα δύο είδη κοινού, γι' αυτό φροντίζει να προσφέρει up to date λύσεις. Από τη μια, οι εταιρίες μπορούν να αποκτήσουν πλήρη μηχανοργάνωση, δηλαδή σχεδίαση και εφαρμογή δικτύων, καθώς και ένα πολύ δυνατό service. Το τελευταίο αποτελεί ένα από τα ατού της MF Systems, αφού παρέχει άμεση και άρτια υποστήριξη στο χώρο του πελάτη. Αλλωστε κάθε μηχάνημα που πουλά η εταιρία συνοδεύεται από τρία χρόνια εγγύηση. Από την άλλη πλευρά, ένας χομπίστας μπορεί να βρει στο κατάστημα οτιδήποτε χρειάζεται, από αναλώσιμα και περιφερειακά μέχρι τα τελευταία παιχνίδια. Ολα τα καινούρια παιχνίδια βρίσκονταν στα ράφια και δεν παρατηρήσαμε ελλείψεις.

Οπως μας είπε ο ιδιοκτήτης της MF Systems, Μιχάλης Φώτογλου, έχει πελάτες ηλικίας από 6 1/2 μέχρι 98 ετών. Ο πελάτης που πλησιάζει τον έναν αιώνα ζωής (!), μάλιστα, μάθαμε ότι είναι φανατικός gamer και δεν χάνει καμία από τις τελευταίες κυκλοφορίες...

Από συστάσεώς της, η MF Systems συναρμολογεί υπολογιστές, δίνοντας μεγαλύτερη προσοχή στην ποιότητα του εξοπλισμού και λιγότερη στην τιμή. Αλλωστε, τώρα πια οι τιμές κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα (με ελάχιστες αποκλίσεις) και ο ανταγωνισμός μαίνεται γύρω από την ποιότητα του μηχανήματος και την υποστήριξη που θα βρει ο πελάτης - ιδιαίτερα ο αρχάριος. Μάλιστα, το γεγονός ότι η περιοχή της Κυψέλης έχει προβλήματα με τις τηλεφωνικές γραμμές (καθότι είναι αναλογικές) αποτρέπει την εταιρία να συνεργαστεί με ISPs προς το παρόν.



Τα games κατέχουν περίοπτη θέση στην MF Systems.

Αξίζει επίσης ιδιαίτερης αναφοράς ένα πρωτόγνωρο στοιχείο του καταστήματος: μία βιβλιοθήκη αφιερωμένη στα επιτραπέζια Role Playing Games, όπου μπορείτε να βρείτε τόσο card games όσο και τα κλασικά AD&D. Υπάρχουν οι περισσότεροι φανταστικοί κόσμοι, τα βασικά hand-books που θα σας εισαγάγουν στο παιχνίδι, ακόμη και έξτρα ζάρια για όσους δεν είναι... επιμελείς. Το αγαπημένο χόμπι του κ. Φώτογλου (μετά το Θρύλο και τα PCs) ευτύχησε να βρει τη θέση του στο κατάστημα και να αποτελέσει πόλο έλξης για τους περαστικούς computer gamers που αναζητούν κόσμους, στους οποίους η φαντασία δεν περιορίζεται από την οθόνη.

Αν χρειάζεστε κάτι για τον υπολογιστή σας και είναι ο δρόμος σας προς την Κυψέλη, περάστε οπωσδήποτε από την MF Systems. Είναι σίγουρο ότι θα σας μαγνητίσει και ίσως να αρχίσετε να συχνάζετε εκεί...!

USER POWER

ΤΑ ΓΡΑΠΤΑ ΜΕΝΟΥΝ

Φίλοι μας, πολλές και ποικίλες υπήρξαν οι αντιδράσεις για την "πρεμιέρα" της νέας στήλης μας στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Θεωρήσαμε, λοιπόν, σκόπιμο αυτόν το μήνα να σας δώσουμε όλες τις απαραίτητες διευκρινίσεις και, ταυτόχρονα, να ξεκαθαρίσουμε τη θέση μας, όπου πρέπει.

Καταρχήν, θεωρούμε υποχρέωσή μας να ευχαριστήσουμε θερμά όσους από εσάς αγκαλιάσατε με ενθουσιασμό αυτή την πράγματι πρωτοποριακή προσπάθεια του "PC Master", μοναδικός στόχος της οποίας είναι η επέμβαση στα "κακώς κείμενα" της ελληνικής αγοράς και, συνάμα, η προβολή εκείνων των επαγγελματιών που κοσμούν με τη συμπεριφορά τους το χώρο της Πληροφορικής.

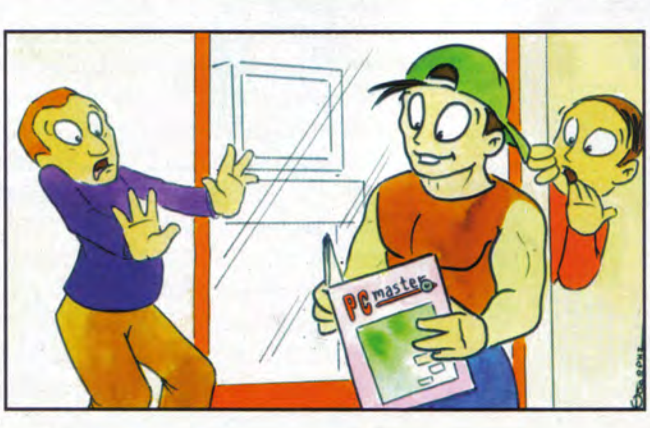
Θα θέλαμε να σταθούμε στο σημείο αυτό και για ακόμη μία φορά να τονίσουμε τον διπλό χαρακτήρα της στήλης. Η "User Power" δεν βρίσκεται εδώ μόναχα για να κατακρίνει όσους αντιμετωπίζουν με υπεροψία και αδιαφορία εσάς, τους απλούς (ή και τους πιο προχωρημένους) χρήστες, αλλά και για να αναδείξει αυτούς που αξίζει να λέγονται "επαγγελματίες της Πληροφορικής", αφού αποδεικνύουν με τη συμπεριφορά τους πως δεν είναι τυχάρπαστοι αεριτζήδες που, κάλλιστα, θα μπορούσαν να βρίσκονται ακόμη και πίσω από τον πάγκο κάποιας λαϊκής αγοράς πουλώντας την όποια πραμάτεια τους, αλλά άνθρωποι με γνώση του αντικειμένου τους που βλέπουν τον πελάτη με το μάτι ενός έμπειρου φίλου κι όχι με το βλέμμα ενός αρπακτικού.

Γι' αυτό, λοιπόν, ζητάμε από εσάς να μοιραστείτε μαζί μας οτιδήποτε, θετικό ή αρνητικό, αφορά στην εξυπηρέτησή σας από κάποιο κατάστημα ή άλλον φορέα παροχής υπηρεσιών σχετικό με την Πληροφορική που έτυχε να επισκεφθείτε τον τελευταίο καιρό.

Στη συνέχεια, θα σταθούμε στην πολύ ενδιαφέρουσα παρατήρηση του φίλου Μάνου από την Πάτρα, ο οποίος μεταξύ άλλων γράφει στην επιστολή του:

"Εχω να πω και κάτι για την έξυπνη, αλλά και επικίνδυνη, στήλη 'User Power'. Ποιος ξέρει αν στο μέλλον οι πανούργοι αυτοί καταστηματάρχες, στην προσπάθειά τους να πάρουν αυτοί το πάνω χέρι στην αγορά, δεν εκμεταλλευτούν αυτή τη στήλη. Είναι πιθανόν ορισμένοι από αυτούς να στείλουν στο περιοδικό ένα γράμμα κάποιου δήθεν εξαπατημένου πελάτη, προκειμένου να βλάψουν έναν ανταγωνιστή τους. Θα σας παρακαλούσα να σκεφτείτε σοβαρά αυτή την εκδοχή." Μπορείς να είσαι βέβαιος, φίλε Μάνο,





Εχετε ενοχληθεί από την ανάρμοστη συμπεριφορά κάποιου καταστήματος ή φορέα παροχής υπηρεσιών σχετικών με την Πληροφορική και επιθυμείτε την καταγραφή της; Θέλετε να εξυμνήσετε τη στάση ενός σωστού επαγγελματία; Γράψτε μας χωρίς καθυστέρηση στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Για τη στήλη User Power". Εσείς είστε η δύναμη και πρέπει να γίνει συνείδηση όλων!



πως έχουμε σκεφθεί σοβαρά τόσο αυτήν όσο και άλλες εκδοχές "επιστολών-μαϊμού" και για το λόγο αυτόν, άλλωστε, έχουμε ορίσει αυστηρές προδιαγραφές αναφορικά με τις επιστολές που, τελικά, αποδεχόμαστε ως δημοσιεύσιμες μέσω της στήλης.

Η βασικότερη είναι η πλήρως επώνυμη καταγγελία. Για να δημοσιεύσουμε μία επιστολή που απευθύνεται στη στήλη "User Power", θα πρέπει αυτή να συνοδεύεται από τα πλήρη στοιχεία του αποστολέα της (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο). Φυσικά, αν κάποιοι φίλοι ζητήσουν στα γράμματά τους να μην κοινοποιήσουμε τα στοιχεία τους, τότε θα πράξουμε σύμφωνα με την επιθυμία τους.

Ομως, το περιοδικό πρέπει οπωσδήποτε να έχει τη δυνατότητα να ελέγξει το αξιόπιστο των επιστολών που αποστέλλονται σε αυτό (μέσω είτε ταχυδρομείου είτε e-mail στη γνωστή πλέον ηλεκτρονική διεύθυνση pcmaster@compulink.gr), ώστε κανείς να μην μπορεί να αμφισβητήσει πως οι εκφραζόμενες απόψεις όντως προέρχονται από αναγνώστες του περιοδικού, οι οποίοι περιγράφουν εμπειρίες που τους συνέβησαν.

Μία δεύτερη ασφαλιστική δικλίδα, προκειμένου να αποκλεισθούν περιπτώσεις ψεύτικων καταγγελιών, είναι η άμεση κοινοποίηση των επιστολών στους άμεσα πληττόμενους (δηλαδή, στα καταστήματα ή τους φορείς που πιθανώς θίγονται), ώστε να καταθέσουν και αυτοί τη δική τους άποψη ή να δώσουν εξηγήσεις, όταν αυτές είναι απαραίτητες. Το "PC Master" σε καμία περίπτωση δεν επιθυμεί να θίξει όσους πράττουν με ευσυνειδησία το επαγγελματικό καθήκον τους, θα τηρήσει δε απαρέγκλιτα τη δημοσιογραφική δεοντολογία.

Δεν θα διστάσει, ωστόσο, να δείξει τη δέουσα αυστηρότητα προς εκείνους που... αρμενίζουν στο πέλαγος της επανάπαυσης νομίζοντας πως βρήκαν, μια και καλή, την κότα που γεννά τα χρυσά αυγά.

Στο προηγούμενο τεύχος, θίξαμε το θέμα των "προσφορών" κάποιων καταστημάτων προς τους πελάτες τους, στο πλαίσιο των οποίων υποχρεώνονται στη συνέχεια να πληρώσουν επιπλέον χρήματα από αυτά που αρχικά είχαν συμφωνηθεί, με πρόσχημα την έλλειψη από την αγορά συγκεκριμένων περιφερειακών και την, κατά συνέπεια, αντικατάστασή τους από άλλα, κατά κανόνα ακριβότερα.

Ορισμένοι από εσάς επισημάνατε και μία άλλη παρόμοια περίπτωση, την οποία δεν είχαμε αναφέρει: αρκετές φορές τα καταστήματα προβαίνουν σε προσφορές προς τους πελάτες τους για την αγορά ολοκληρωμένων μηχανημάτων, τα οποία αποδεικνύεται εκ των υστέρων πως δεν περιέχουν τα περιφερειακά που ο πελάτης νόμιζε πως είχε "κλείσει" κατά τη συμφωνία αγοράς, αλλά κάποια διαφορετικών δυνατοτήτων που δεν τον εξυπηρετούν, με συνέπεια να πρέπει να καταβάλει περισσότερα χρήματα προκειμένου να κάνει τη δουλειά του.

Το χειρότερο στην όλη ιστορία είναι πως δεν είναι εύκολο κάποιος να βρει το δίκιο του, μια και ο πωλητής στις περιπτώσεις αυτές ισχυρίζεται πως ο πελάτης δεν κατάλαβε σωστά και ότι, για παράδειγμα, δεν εννοούσε, όταν έκανε λόγο για οθόνη 17" κόστους 90.000 δρχ., πως αυτή θα ήταν έγχρωμη!

Μία είναι η λύση, φίλοι μας, σε αυτό το πρόβλημα, και σας συνιστούμε να την επιδιώκετε πάντοτε: Οταν ένα κατάστημα σας κάνει μία προσφορά για ένα νέο μηχάνημα, ζητάτε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ να είναι γραπτή και, κατά προτίμηση, μηχανογραφημένη.

Επιδιώκετε δε να αναφέρονται ΠΛΗΡΩΣ τα χαρακτηριστικά όλων των τμημάτων του μηχανήματος. Είναι μάλλον δύσκολο να εισπράξετε την άρνηση του υπευθύνου. Αλλωστε, υπολογιστές πουλάνε, γιατί να μη σας δώσουν ένα μηχανογραφημένο έντυπο;

Θα κλείσουμε με μία επισήμανση: Γνωρίζουμε καλά πως η αγορά της Πληροφορικής είναι δύσκολη και ανταγωνιστική. Σκοπός μας δεν είναι να "κλείσουμε το σπίτι" κανενός. Πρέπει, όμως, να γίνει ευρέως αντιληπτό, όποιο κι αν είναι το κόστος, πως αυτός που τελικά κάνει την αγορά "ζωντανή" είναι ο πελάτης.

Συμφέρον δε όσων δεν έχουν τίποτε να φοβηθούν είναι ο συνειδητοποιημένος και σωστά ενημερωμένος αγοραστής. Το "PC Master", συνεπώς, μια και δεν έχει επίσης τίποτε να φοβηθεί, θα μας επιτρέψετε να συνταχθεί με τους όμοιούς του.

■


The Great
ΔΩΡΟ
SUPER ΑΦΙΣΑ
ΤΗΣ LARA CROFT
Διαβάστε στο
PIXEL
Next Generation
που κυκλοφορεί:
• Το φαινόμενο Lara Croft:
Μύθοι και πραγματικότητα
• Games consoles: Η επανάσταση μόλις άρχισε!
• Previews: Tomb Raider 2, Banjo Kazooie, Sonic R,
Time Crisis, F-Zero
• Γιώργος Κατρινάκης:
Η Nintendo φέρνει το μέλλον σήμερα
• Reviews: Street Fighter 3D, Mischief Makers,
Resident Evil, Lost World, Dragon Force,
Golden Eye
• Internet Cafe

Comeback


ΤΕΥΧΟΣ 134
ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997
ΔΡΧ. 1.000
PIXEL
Next Generation
GAME CONSOLES
Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΜΟΛΙΣ ΑΡΧΙΣΕ!
Look Out Boys... I'm Back!
ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ LARA CROFT
PREVIEWS
• TOMB RAIDER 2
• BANJO KAZOOIE
• SONIC R
• TIME CRISIS
• F-ZERO
REVIEWS
• STREET FIGHTER 3D
• MISCHIEF MAKERS
• RESIDENT EVIL
• LOST WORLD
• DRAGON FORCE
• GOLDENEYE
ΔΩΡΟ SUPER ΑΦΙΣΑ ΤΗΣ LARA CROFT

PSI EXPLORER

Η δύναμη του ανθρώπινου νου

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Κανείς δεν μπορεί να παραβλέψει το γεγονός πως τα ανεξερεύνητα και ανεξήγητα φαινόμενα, λίγο προτού ανατείλει η 3η μ.Χ. χιλιετία, αποτελούν μία αναντίρρητη πραγματικότητα σθεναρά αντιτιθέμενη στην ολοκλήρωση της επιστημονικής και τεχνολογικής εξέλιξης της ανθρωπότητας. Ανάμεσά τους ξεχωριστή θέση σίγουρα κατέχουν οι ψυχικές δυνάμεις, οι ιδιόμορφες αυτές εκφάνσεις του ανθρώπινου νου που ανάγκασαν τον επιστημονικό κόσμο να δημιουργήσει έναν ολόκληρο -αμφισβητούμενο από πολλούς- κλάδο, αυτόν της παραψυχολογίας, προκειμένου να κατηγοριοποιήσει και στη συνέχεια να αποπειραθεί να επεξηγήσει τις δυνάμεις αυτές.

Ο "Ψυχικός Εξερευνητής" συνιστά μία -χωρίς προηγούμενο- προσπάθεια καταγραφής σε ένα CD-ROM ολόκληρης της ανά τον κόσμο ιστορίας των ψυχικών ερευνών, συνδυάζοντάς τη μάλιστα με multimedia παρουσιάσεις και interactivities που μόνο τα γνωστά μας ασημί δισκάκια μπορούν να προσφέρουν.

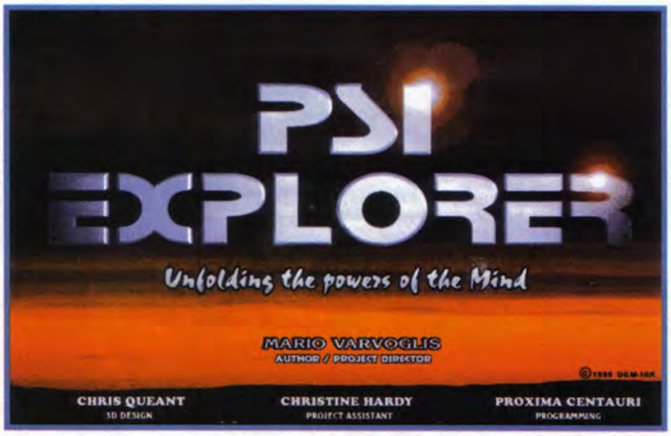
Το βασικό interface του PSI Explorer είναι αυτό των virtual rooms που, πλέον, τόσο συνηθίζονται στις σύγχρονες multimedia παραγωγές. Κάθε εικονικό δωμάτιο αντιπροσωπεύει μία διαφορετική ενότητα με τα δικά της "αντικείμενα" που, φυσικά, κρύβουν ενδιαφέροντα και συχνά συναρπαστικά μυστικά.

Σίγουρα, ένα καλό ξεκίνημα είναι η Βιβλιοθήκη. Εκεί θα διαβάσετε τα πάντα για τα ψυχικά φαινόμενα - την ιστορία τους, τις αρχές της παραψυχολογίας, τους παράγοντες που επηρεάζουν θετικά ή αρνητικά την εμφάνιση των ψυχικών φαινομένων, καθώς και τις πιο ενδιαφέρουσες καταγραφές που έχουν γίνει μέχρι σήμερα σχετικά με άτομα που έχουν να επιδείξουν ειδικές ικανότητες και δυνάμεις σε τομείς όπως η ψυχοκίνηση, τα προφητικά όνειρα, η τηλεπάθεια, η μετεμψύχωση κ.λπ. Ακόμα θα ενημερωθείτε για τη σημαντική βοήθεια που έχουν προσφέρει τέτοια άτομα σε αστυνομικές και αρχαιολογικές έρευνες.

Οι πιο σύγχρονες θεωρίες για τα ψυχικά φαινόμενα ερευνώνται στο Forum, εμπλουτισμένες με εξαιρετικά narrated animations και videos, τα οποία θα συναντήσετε και στο Lab. Εκεί, με τη συνδρομή κειμένων και φωτογραφιών, παρουσιάζονται όλα τα βασικά παραψυχολογικά πειράματα, ξεκινώντας από τις ESP κάρτες που εμφανίστηκαν στη δεκαετία του '30 και φθάνοντας στα πειράματα που ελέγχονται από ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Για το τέλος αφήσαμε τα δύο δωμάτια, στα οποία ο χρήστης καλείται να συμβάλει στη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος: Στο Test Room καθένας μπορεί να δοκιμάσει τις ικανότητές του στον τομέα της εξω-αισθητήριας αντίληψης (ESP) χρησιμοποιώντας 3D Zener cards, ενώ στο Gate περιλαμβάνονται μία σειρά από psi-games, στα οποία ο παίκτης πρέπει να περάσει μία σειρά από δοκιμασίες μέχρι να φθάσει στον Χρυσό Βούδα.

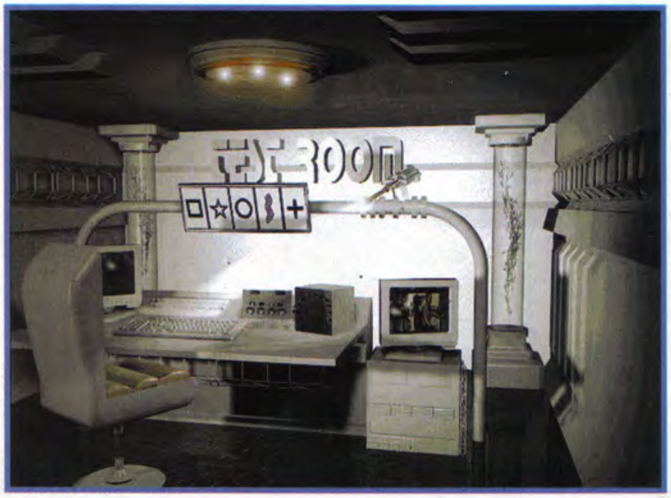
Τα εκπληκτικά 3D images, η υπέροχη μουσική, τα διάρκειας μίας ώρας videos και narrated animations, τα ιστορικά ντοκουμέντα και οι περισσότερες από 150 σελίδες κειμένων συνθέτουν έναν τίτλο που ικανοποιεί απόλυτα και από πλευράς ποσότητας, ενώ παράλληλα εντυπωσιάζει με την πληρότητα και τη δομή των περιεχομένων του. Πρόκειται για μία κορυφαία multimedia παραγωγή που καλύπτει το



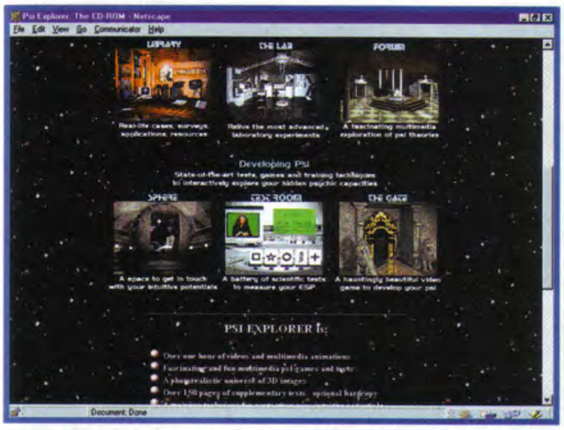
Η κεντρική οθόνη του Psi Explorer.



Δείγμα από τα εξαιρετικά φωτορεαλιστικά γραφικά του τίτλου.



Το Test Room.



Τμήμα της Web page του "Ψυχικού Εξερευνητή".

θέμα της πολύ αρτιότερα από όσο θα μπορούσε κάποιος να φανταστεί, προτού βάλει το CD-ROM στο drive του.

ΕΤΑΙΡΙΑ: UGM-IGK
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, 16-bit SoundBlaster ή συμβατή, Windows 3.1 και άνω εκτός από NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660

JOYSTICKS

Χειριστηρίων συνέχεια

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Τον προηγούμενο μήνα είδαμε κάποια από τα πιο εντυπωσιακά χειριστήρια που υπάρχουν και τα οποία υπόσχονταν μεγαλύτερο ρεαλισμό και ακριβέστερο έλεγχο στα παιχνίδια σας. Σε αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσουμε δύο ακόμα τέτοιες συσκευές και πιο συγκεκριμένα το F1 Sim Arcade Simulator και το Millenium 3D Inceptor.

F1 Sim Arcade Simulator της Digital Edge

Πρόκειται για ένα σετ τιμονιού-πεντάλ, οι φιλοδοξίες του οποίου ξεφεύγουν από αυτές των ανταγωνιστικών μοντέλων όπως τα Thrustmaster που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος. Πολύ καλή εντύπωση κάνει στην αρχή η ποιότητα κατασκευής και συναρμολόγησης του χειριστηρίου της Digital Edge. Η κολόνα του τιμονιού είναι μεταλλική, το ίδιο και το τιμόνι, το οποίο είναι ακριβές αντίγραφο αυτού μίας Formula 1 και είναι ντυμένο με δέρμα. Τα πεντάλ είναι ομοίως από μέταλλο, η δε σχεδίασή τους εξαιρετικά εργονομική. Δυστυχώς, όμως, θα διαπιστώσετε ότι η τοποθέτηση του χειριστηρίου είναι προβληματική: Η κολόνα του τιμονιού πρέπει να βιδωθεί πάνω σε μία ξύλινη βάση, η οποία αποτελείται από δύο κομμάτια και μπαίνει κάτω από το monitor. Το βάρος του monitor είναι το μόνο που την κρατά στο τραπέζι, αφού δεν διαθέτει βεντούζες ή άλλο τρόπο στήριξης.



Μετά την τοποθέτηση του F1 Sim και αφού περάσετε στα γρήγορα στην πανεύκολη διαδικασία της software εγκατάστασης (για την οποία, σημειωτέον, το υπέρμετρα λακωνικό manual δεν αναφέρει τίποτα), θα διαπιστώσετε ότι πρόκειται για το καλύτερο χειριστήριο αυτοκινήτων που μπορείτε να αγοράσετε. Η σχεδίαση είναι εργονομική και τα πεντάλ ανταποκρίνονται κατά πώς πρέπει, η δε βάση τους είναι αρκετά βαριά, ώστε να μη φεύγει από τη θέση της. Το σημαντικότερο όμως είναι το τιμόνι, το οποίο υπακούει και εκτελεί με ζηλευτή ακρίβεια τους χειρισμούς σας. Ευχαρίστως θα το έβαζα στο αυτοκίνητό μου.

Αν σας άνοιξε η όρεξη, μάθετε ότι μπορείτε να προσθέσετε και διάφορα εξαρτήματα στο F1 Sim όπως cockpit Formula 1, ενδεικτικές λυχνίες για τις ταχύτητες, μηχανισμό δημιουργίας κραδασμών κ.λπ. Σίγουρα, το χειριστήριο της Digital Edge είναι το καλύτερο στο είδος του.

Millenium 3D Inceptor της Thrustmaster

Ο χειρισμός των τρισδιάστατων παιχνιδιών, από τα shoot'em up τύπου Doom μέχρι τους πολύπλοκους εξομοιωτές πτήσης, απαιτεί έναν μεγάλο αριθμό πλήκτρων, ενώ οι παραδοσιακοί τρόποι ελέγχου συνήθως δεν προσφέρουν αμεσότητα. Για την αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος έχουν παρουσιαστεί διάφορα "τρισδιάστατα" χειριστήρια όπως το μέτριων εντυπώσεων Wingman Warrior της LogiTech.

Η αντίστοιχη προσπάθεια της Thrustmaster λέγεται Millenium 3D Inceptor. Σύμφωνα με την εταιρία, πρόκειται για το ακριβές μοντέλο του χειριστηρίου που χρησιμοποιεί η NASA στα διαστημικά λεωφορεία, ένα επιβλητικό σε σχεδίαση αναλογικό joystick που διαθέτει έξι fire buttons και ένα throttle control (συρόμενο χειριστήριο για αυξομείωση της ταχύτητας). Ο

Με το F1 Sim Arcade Simulator θα αισθανθείτε σαν πιλότοι αυτοκινήτου της Formula 1!





Το Millenium 3D Inceptor είναι φτιαγμένο με βάση τις προδιαγραφές της NASA!

μοχλός του είναι όσο πρέπει βαρύς και στις κινήσεις πάνω/κάτω θυμίζει με τον τρόπο που γέρνει περισσότερο μοχλό αεροπλάνου. Επίσης, περιστρέφεται γύρω από τον κατακόρυφο άξονά του, δίνοντάς σας μία επιπλέον διάσταση για να παίζετε.

Η εγκατάσταση του joystick γίνεται εύκολα, ενώ στο συνοδευτικό CD -εκτός των άλλων- βρίσκεται ένα πρόγραμμα για Win 95 που επιτρέπει την αντιστοίχιση πλήκτρων του πληκτρολογίου στο Inceptor, ώστε να το χρησιμοποιείται με τα αγαπημένα σας παιχνίδια.

Ενα καλό χειριστήριο με μερικές επιπλέον λειτουργίες που δικαίως έχει χαρακτηριστεί "τρισδιάστατο". Μια πολύ καλή επιλογή.

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το F1 Sim Arcade Simulator διατίθεται από το κατάστημα Silicon Valley, Μπόταση 14, τηλ.: 3802397.
Το Millenium 3D Inceptor διατίθεται από την Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000.

THE ULTIMATE JAMES BOND: AN INTERACTIVE DOSSIER

My name is Bond... James Bond

Του Πάρη Σταματόπουλου
saturn@compulink.gr

Το 1962 ένας ήρωας γεννιέται στις κινηματογραφικές αίθουσες του Λονδίνου. Το όνομά του; Bond... James Bond. Ο μυστικός πράκτορας της Βρετανικής αντικατασκοπίας. Ο 007... Ο άνθρωπος που μπορούσε να επιτύχει το ακατόρθωτο.

Σήμερα, 35 χρόνια μετά, η MGM Interactive συγκέντρωσε όλες τις ταινίες του -δεκατρείς στο σύνολό τους- και έφτιαξε μία εκπληκτική multimedia εφαρμογή.



Μία από τις γυναίκες του James Bond.

Κατά την εγκατάστασή της, το πρόγραμμα καταλαμβάνει μόλις 15MB στον σκληρό δίσκο και, μολονότι διαβάζει διαρκώς από το CD, η ταχύτητά του είναι ιδιαίτερα ικανοποιητική. Οφείλω να ομολογήσω πως από τη στιγμή που το εγκατέστησα στον υπολογιστή μου, ένιωσα ένα δέος να με κυριεύει, καθώς ήμουν ήδη εντυπωσιασμένος από τις ταινίες που είχα δει στον κινηματογράφο και που, βέβαια, πρόβαλλαν κατά καιρούς και τα ιδιωτικά κανάλια της ελληνικής τηλεόρασης...

Κατά την έναρξη του προγράμματος εμφανίζεται ένα video πολύ καλής ποιότητας, το οποίο περιέχει σκηνές από τις πιο γνωστές ταινίες του James Bond συνοδευόμενο από τη χαρακτηριστική μουσική που τις διάνθιζε. Αμέσως μετά την εντυπωσιακή εισαγωγή μπαίνουμε στο κυρίως πρόγραμμα που χρησιμοποιεί ένα πολύ καλό και εύχρηστο Main interface αποτελούμενο από φωτογραφίες, καθεμία εκ των οποίων αντιπροσωπεύει ένα ξεχωριστό τμήμα της εφαρμογής. Οι φωτογραφίες είναι οι εξής:

Missions: Εδώ μπορείτε να δείτε screenshots καθώς και trailers από τις ταινίες που κατά καιρούς έχουν γυριστεί, πληροφορίες γύρω από την υπόθεση, καθώς και στοιχεία που αναφέρονται στα παρασκήνια κάθε ταινίας.

Women (sic): Περιέχει μία μεγάλη database με όλες τις γυναίκες που έπαιζαν στις ταινίες του James Bond, πλούσια σε videos, screenshots και ηχητικά αποσπάσματα.

Allies: Συγκέντρωση των ονομάτων των ανθρώπων που -συχνά με αυτοθυσία- βοηθούσαν τον James Bond.

Q-Branch: Μία database με όλα εκείνα τα μικρά gadgets που ο εφευρετικός Q κατασκεύαζε προς διευκόλυνση της ζωής James.

Vehicles: Εδώ υπάρχουν όλα τα εκπληκτικά αυτοκίνητα που κατά καιρούς εμφανίζονταν στις ταινίες του δημοφιλούς πράκτορα, εξοπλισμένα με κάθε λογής εξαρτήματα, από πολυβόλα έως πυραύλους αυτοκινήτου-αυτοκινήτου :-)

Τέλος, υπάρχει ένα Quiz που δοκιμάζει τις γνώσεις σας γύρω από τον κόσμο του κύριου Bond.

Αξιοσημείωτο είναι το ότι σε κάθε στιγμή της εφαρμογής ο γνωστός Q είναι έτοιμος να παράσχει τη βοήθειά του και να διευκολύνει τον καθένα από εμάς.

Το manual είναι άκρως αναλυτικό, με φωτογραφίες συνοδευόμενες από λεζάντες που διευκρινίζουν την ακριβή χρήση κάθε επιλογής. Τα hi-res γραφικά καθώς και τα υψηλής πιστότητας audio αποσπάσματα έχουν επιλεγεί προσεκτικά, ενώ και τα κείμενα είναι πλούσια και καλύπτουν οτιδήποτε θα αναζητούσε και ο πιο απαιτητικός χρήστης.

Το The Ultimate James Bond είναι ένα πρόγραμμα που κάθε φανατικός του 007 και μη πρέπει να αποκτήσει.

ΕΤΑΙΡΙΑ: MGM Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66MHz, 8MB RAM, SVGA 256 Colors, 2x CD-ROM, Windows 95/3.1, SoundBlaster ή συμβατή κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πaπaσωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397



TOMB RAIDER II™
STARRING
LARA CROFT
Εμφανίζεται
ένα ελικόπτερο
πάνω από το
Σινικό Τείχος.
Μέσα από τη σκόνη
και το θόρυβο
εμφανίζεται η
Lara Croft
και κατεβαίνει
γλιστρώντας
πάνω στο συρμάτινο καλώδιο.
Προσγει & προχω
ώνεται ράει
προς την είσοδο του τείχους...
Η LARA CROFT
ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ!!!
Νέα θεαματικά σκηνικά με τρισδιάστατα εφφέ (νέα επίπεδα - νέοι στόχοι). Η Lara αποκτάει:
→ Καινούργιες ικανότητες (σκαρφαλώνει, κολυμπάει) → Καινούργια ρούχα (με πολλά accessories) → Καινούργιο οπλοστάσιο → Καινούργιους εχθρούς
→ Πληροφορίες, downloads, hints και strategy guides για τα παραπάνω
ιχνίδια μπορείτε να βρείτε μέσω του Internet στο http://www.gamespot.gr
grup MULTIMEDIA systems
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ. 01/9380 000 • FAX. 01/9427 109
EIDOS INTERACTIVE
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr
e-mail: sales@grupmulti.gr

STING: ALL THIS TIME

Αφιέρωμα σε έναν μεγάλο σταρ

Του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

Ο Gordon Matthew Sumner, που γεννήθηκε και μεγάλωσε στο Newcastle της Αγγλίας, πήρε το παρατσούκλι "Sting", λόγω του κιτρινόμαυρου ριγωτού πουλόβερ που φορούσε στις εμφανίσεις του. Η αγάπη του για τη jazz και την κιθάρα τον έκανε να μετακομίσει στο Λονδίνο για να γίνει επαγγελματίας. Το 1977, με έναν Αμερικανό drummer και έναν συμπατριώτη του κιθαρίστα δημιούργησαν το rock-reggae γκρουπ των θρυλικών Police, οι οποίοι γνώρισαν πολύ μεγάλη διεθνή επιτυχία και διασφάλισαν τη θέση τους στην ιστορία της pop μουσικής. Στο απόγειο της δόξας του, το γκρουπ διαλύθηκε και ο Sting ακολούθησε σημαντική solo καριέρα, κατά τη διάρκεια της οποίας τα δύο από τα τέσσερα προσωπικά άλμπουμ που κυκλοφόρησε βραβεύθηκαν με Grammy. Εχει ταχθεί ενεργά υπέρ της σωτηρίας των δασών του Αμαζονίου και υποστηρίζει τη διεθνή αμνηστία. Μετά την εμφάνισή του στον κινηματογράφο, ο πολυπράγμων καλλιτέχνης στρέφεται τώρα και στον τομέα των πολυμέσων.

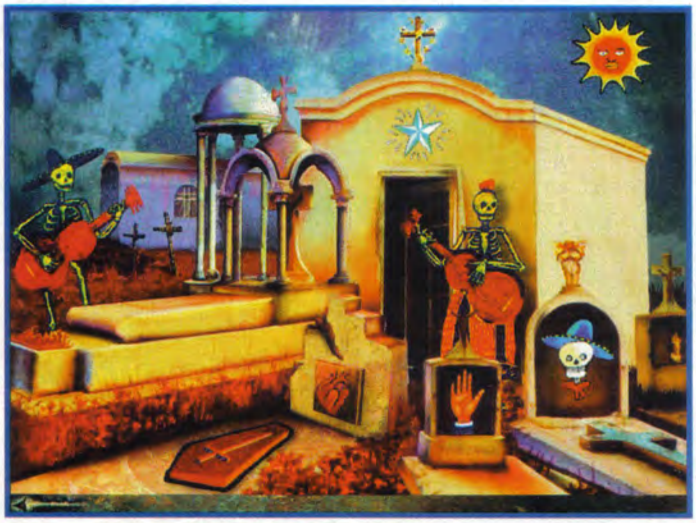


Δείγμα από τα εκπληκτικά γραφικά του τίτλου.

Το "Sting: All This Time" είναι ένα διπλό CD για τα Windows 95, αλλιώτικο από τα άλλα. Μολονότι διαθέτει πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό, δεν είναι εγκυκλοπαίδεια. Αν και περιέχει πολλά μουσικά κομμάτια, δεν είναι audio CD. Ενώ πρέπει να ανακαλύψετε κάρτες για να μπείτε σε όλους τους χώρους, δεν είναι adventure. Παρά το ότι αποκαλύπτει πολλά προσωπικά στοιχεία του Sting, δεν είναι αυτοβιογραφία. Μπερδευτήκατε; Η δυσκολία ένταξης του τίτλου σε μία συγκεκριμένη κατηγορία οφείλεται στο ότι έχουμε να κάνουμε με μία πρωτότυπη δημιουργία που ξεφεύγει από τα καθιερωμένα πρότυπα άλλων ανάλογων παραγωγών. Μπορείτε να την προσεγγίσετε σαν ένα είδος παιχνιδιού, όπου όμως δεν υπάρχει τίποτα να χάσετε ή να κερδίσετε. Στην προσπάθειά σας να εξετάσετε προσεκτικά τις σκέψεις και τις ιδέες του ανθρώπου και καλλιτέχνη Sting, θα περιπλανηθείτε σε ένα κατά 360° περιστρεφόμενο τοπίο και θα αμειφθείτε για την περιέργεια και την πονηριά σας. Πολλά από τα κτίσματα και τα αντικείμενα που θα συναντήσετε είναι είσοδοι σε χώρους, καθένας από τους οποίους εξερευνά έναν διαφορετικό τομέα της δουλειάς και της ζωής του Sting. Κινώντας το δείκτη του mouse στο δεξί ή αριστερό άκρο της οθόνης, αυτή μετακινείται και αποκαλύπτει το υπόλοιπο μέρος του τοπίου.



Μία κάρτα Ταρώ. Τι να κρύβει, άραγε;



Και οι νεκροί... τραγουδούν στο "All This Time"!

Από τεχνικής άποψης, ο τίτλος τοποθετείται μεταξύ των κορυφαίων. Τα γραφικά είναι απίθανα και απαιτούν απεικόνιση τουλάχιστο 32.000 χρωμάτων. Το interface είναι υποδειγματικό και κάνει χρήση και του δεξιού mouse button (χαρακτηριστικό σπάνιο σε τέτοιες εφαρμογές). Προσθέτοντας σε όλα αυτά το πλούσιο υλικό που περιλαμβάνεται (π.χ., νέες, ακυκλοφόρητες ακουστικές εκτελέσεις των "When We Dance", "Fragile" και "Message in a Bottle", καθώς και αποσπάσματα αρχείου από τις εμφανίσεις του Sting σε συναυλίες αλλά και στον κινηματογράφο) θα πάρετε μια γεύση από μία πρωτοποριακή multimedia εφαρμογή που έχει κάτι το ουσιαστικό να προσφέρει. Αξίζει να αναφερθεί το εξαιρετικό τρίγλωσσο illustration manual.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Philips
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, 8MB RAM, Windows 95, VESA 640x480 με 32.000 χρώματα και διπλής ταχύτητας CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 9.500 δρχ.


BIG CITY
The Computer SuperStore®
Απο τις 15 Νοεμβρίου κοντά σας και στον ΠΥΡΓΟ ΗΛΕΙΑΣ 28ης Οκτωβρίου 86
Multimedia
ταξίδι σε ένα φανταστικό κόσμο!!
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΚΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
INTERNET
ΤΕΧΝΗ
ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ
11.500
Ελληνική Ιστορία
L'Histoire Grecque
Greek History
7.900
η μαγεία της ΧΗΜΕΙΑΣ μέσα από πειράματα
12.900
11.900
11.900
Ταξίδι στη Χώρα των Γραμμάτων
11.900
GO 12X FASTER ON THE INTERNET!
Net Accelerator
9.900
NBA LIVE 97
5.000
LANGUAGE
Essential Vocabulary
11.900
GRAPHICS CONVERTER
PREMIUM IMAGE MANAGEMENT
15.900
150,000
PREMIUM IMAGE COLLECTION
27.900
CONQUEST EARTH
9.900
JETFIGHTER III
11.900
TOMB RAIDER
7.000
TOTAL ANNIHILATION
11.900
DARK REIGN
11.900
How the Flight Control System Works
Stick
Rudder
29.900
Rally
Authentic simulation
29.900
FLYING CORPS
17.900
Μεγάλη συλλογή
CD-Rom
Joystick
Κάρτες Ήχου
Ηχεία
Midi Keyboard
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α 18%
BIG CITY
The Computer SuperStore®

MASTERS OF PAINTINGS

Μία πλήρης πινακοθήκη στην οθόνη σας

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Η καταπληκτική αυτή έκδοση έρχεται σε δύο CD-ROMs, τα οποία θα μπορούσε να είναι 12, 22 ή και 32! Δεν αστειευόμαστε. Ο πλούτος της παγκόσμιας ζωγραφικής δεν είναι δυνατό να κλεισθεί σε λίγα ασημί δισκάκια και για να εκφραστεί πλήρως θα απαιτούσε πολλά-πολλά GB. Τέλος πάντων, ας αρκεστούμε στα 1.5!

Στην παρούσα έκδοση παρουσιάζονται 350 προσεκτικά επιλεγμένοι ζωγραφικοί πίνακες των: Giovanni Bellini, Raphael, Sandro Botticelli, El Greco, Eugene Delacroix, Leonardo da Vinci, Amedeo Modigliani, Henri de Toulouse-Lautrec, Pablo Picasso, Edouard Manet, Michelangelo, Vincent Van Gogh, Gustav Klimt, Paul Cezanne, Paul Gauguin και πολλών άλλων. Η ταξινόμηση των πινάκων έχει γίνει σύμφωνα με τις εξής θεματικές κατηγορίες: Η Παρθένος Μαρία, Ιστορικοί πίνακες, Πορτρέτα, Παλαιά & Καινή Διαθήκη, Νεκρή Φύση, Μυθολογία & Αλληγορία, Τοπία & Σκηνές από την Καθημερινή Ζωή. Αν δεν εντυπωσιαστήκατε ακόμη, συμπληρώνουμε ότι η έκδοση περιλαμβάνει επίσης τρισδιάστατες εικόνες, 180 λεπτά αφήγησης, 60 λεπτά μουσικής (Bizet, Vivaldi, Bach, Chopin, Debussy, Mozart κ.ά.), περισσότερες από 200 σελίδες κειμένου, πλήρες ευρετήριο, χρονολόγιο, screen savers και ακόμη τη δυνατότητα χρήσης δύο επιπέδων zoom!

Πιστεύουμε πως περισσότερα λόγια είναι περιττά. Δεν πρέπει να λείψει από τη δισκοθήκη σας ο τίτλος αυτός. Θα σας οδηγήσει στον μαγικό κόσμο της ζωγραφικής με τρόπο απλό και γι' αυτό εντυπωσιακό.





Ενα μικρό δείγμα από τα έργα τέχνης που συμπεριλαμβάνονται στο "Masters of Paintings".



ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: EMME Interactive
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x ή 95, PC 486/66, 16MB RAM, ανάλυση 640x480, 32.000 χρώματα, 4x CD-ROM, ποντίκι, κάρτα ήχου, ακουστικά ή ηχεία
ΤΙΜΗ: 12.300 δρχ.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397. Οι τίτλοι της Ε.Μ.Μ.Ε. αντιπροσωπεύονται από τη CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

INTERNET TUTOR

Μάθετε για να μην... πάθετε!

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

Τα τελευταία χρόνια, με το μεγάλο άνοιγμα της αγοράς της Πληροφορικής, έχουν μπει στο χώρο άνθρωποι που ουδεμία σχέση έχουν με την τεχνολογία. Οι τεράστιες δυνατότητες των PCs και η ολοένα αυξανόμενη φιλικότητά τους -ποιος θυμάται σήμερα το MS-DOS;- τους έχουν φέρει κοντά σε όλον τον κόσμο. Και επειδή "τρώγοντας ανοίγει η όρεξη", όλοι αυτοί θέλουν αμέσως να απολαύσουν τους καρπούς της νέας τεχνολογίας, μεταξύ των οποίων τον τελευταίο καιρό εξέχουσα θέση κατέχει το Internet.

Αν, λοιπόν, το όνειρό σας είναι να συνδεθείτε ηλεκτρονικά με τον υπόλοιπο κόσμο, να βρείτε τις πιο απίθανες πληροφορίες, να ανταλλάξετε γράμματα και άλλα τέτοια συναφή, αλλά δεν

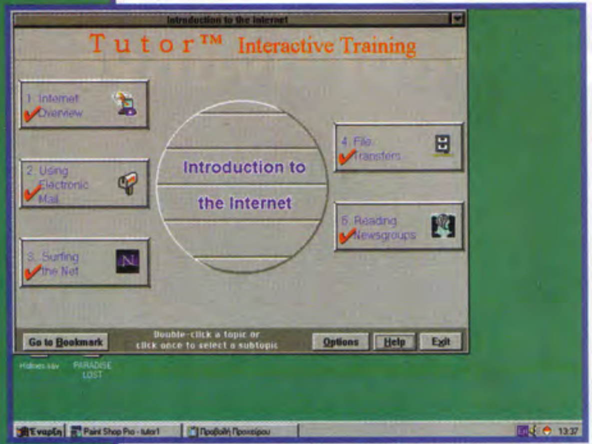


"Δεν έχει ξαναϋπάρξει καταιγίδα σαν κιαυτή. Υπάρχει κάτι το άρρωστο στον ουρανό, φτιαγμένο στο χάος, όπου και το σκοτάδι αναπνέει."
- Orim, Journals of the Weatherlight
Tempest
The Rath Cycle
Η νέα επέκταση του
Magic: The Gathering σας σπρώχνει μέσα στην καταιγίδα,
εκεί όπου κυριαρχούν οι ανίκητες Σκιές
και η Διαστροφή του Χρόνου.
Δοκιμάστε τη δύναμη της καταιγίδας!
Wizards of the Coast
κάισσα
Magic The Gathering
Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, Weatherlight, and Tempest are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illus. by Donato Giancola.
©1997 Wizards of the Coast, Inc.



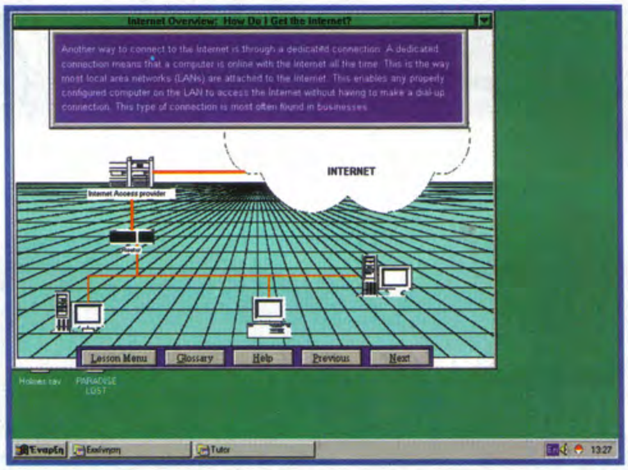
Τα μέρη του κόσμου που είναι συνδεδεμένα με το Δίκτυο.

Το βασικό menu. Τα ticks δείχνουν τα μαθήματα που έχουμε ολοκληρώσει.



έχετε ιδέα πώς, το Internet Tutor σας λύνει όλα(;) τα προβλήματα, καθώς για την αξιοποίηση του Internet, του Microsoft Network, του America Online και των NetScape 2 και 3 σας προσφέρει τα ανάλογα μαθήματα. Κατά πόσο τα καταφέρνει, όμως;

Οσον αφορά στο Internet που μονοπωλεί το ενδιαφέρον, το Tutor περιλαμβάνει πέντε ενότητες μαθημάτων. Στην πρώτη ενότητα καλύπτεται η γέννηση και εξέλιξη του Δικτύου και γίνεται προσπάθεια επεξήγησης βασικών εννοιών και χαρακτηριστικών του. Οι δημιουργοί προσπαθούν να εξηγήσουν πώς δουλεύει η ηλεκτρονική σύνδεση και το Internet γενικά, αλλά το αποτέλεσμα είναι μάλλον απογοητευτικό. Ασχημα και κακοφτιαγμένα σχέδια σε συνδυασμό με κακογραμμένα κείμενα περισσότερο μπερδεύουν παρά διευκολύνουν τον άπειρο χρήστη. Στη δεύτερη ενότητα γίνεται λόγος για το e-mail. Τα πράγματα εδώ είναι κάπως καλύτερα, αφού απουσιάζουν εντελώς τα σκίτσα και υπάρχουν μόνο εικόνες από τα αληθινά προγράμματα. Το πρόβλημα είναι ότι το Internet Tutor λειτουργεί μόνο σε περιβάλλον Windows 3.1. Ετσι, υπάρχουν διαφορές και αποκλίσεις από τα πραγματικά δεδομένα που απαντώνται σε έναν σημερινό υπολογιστή, όπου τα Windows 95 κυριαρχούν. Δεν ξέρω πόσοι από εσάς χρησιμοποιείτε το Chameleon για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σας και όχι το Netscape ή τον Explorer. Σίγουρα, όμως, μπορώ να φανταστώ!



Το σχέδιο προσπαθεί να κάνει τα πράγματα πιο κατανοητά.

Το ίδιο σκηνικό θα συναντήσετε και στις υπόλοιπες τρεις ενότητες: την ασχολούμενη με το surfing στο Internet, εκείνη που κάνει λόγο για FTP και εκείνη που εξηγεί τα Newsgroups.

Ο τίτλος, ενώ σε γενικές γραμμές είναι κατανοητός και μπορεί να βοηθήσει έναν αρχάριο να κάνει τα πρώτα βήματά του στο Δίκτυο, εντούτοις υστερεί σε αρκετά σημεία. Με τη σύγχρονη αντίληψη περί CD-ROMs και τις μεγάλες δυνατότητές τους για σπουδαίες παραγωγές, το Internet Tutor μας ξάφνιασε αρνητικά. Και, φυσικά, δεν εννοώ παραγωγές που στοχεύουν στον εντυπωσιασμό στερούμενες βάθους, αλλά ένα tutorial που θα μπορούσε να εκμεταλλευθεί δημιουργικά τον ήχο (speech, sfx), τα γραφικά, το animation και το video, προκειμένου να δώσει ένα καλλιτεχνικό αλλά άκρως διδακτικό αποτέλεσμα. Αντίθετα, το Internet Tutor δεν διαθέτει ούτε υποτυπώδη ήχο, έχει άσχημα γραφικά, η δε καλλιτεχνική δημιουργία είναι ανύπαρκτη. Αλλωστε, η πληθώρα των βιβλίων και περιοδικών γύρω από το Internet που έχουν κατακλύσει την ελληνική αγορά, καθώς και η εν γένει ευκολία και απλότητα που πλέον διακρίνει το Δίκτυο και τους δημοφιλείς browsers καθιστούν την ύπαρξη αυτού του τίτλου μάλλον περιττή. Αν ήταν σε θέσει να προσφέρει κάτι παραπάνω, αν ήταν πιο προσεγμένος αισθητικά και αν η σύνδεσή του με τις εξελίξεις ήταν πιο ουσιαστική, ίσως να δικαιολογούσε την παρουσία του.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Softkey
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33, 4MB RAM, 5MB free HD space, 2x CD-ROM, Win 3,1 ή νεότερα
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

■

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΙΚΡΟΥΣ ΜΑΣ ΦΙΛΟΥΣ

Αυτόν το μήνα θα πρωτοτυπήσουμε και θα σας παρουσιάσουμε πέντε πρόσφατες παραγωγές με κοινό σημείο αναφοράς το παιδί. Και τα πέντε CD-ROMs, μολονότι προορίζονται για τους νεαρής ηλικίας φίλους μας, δεν αποτελούν αποκλειστικά παιχνίδια, καθώς συνδυάζουν τη διασκέδαση με την εκπαίδευση, το παιχνίδι με τη μόρφωση.

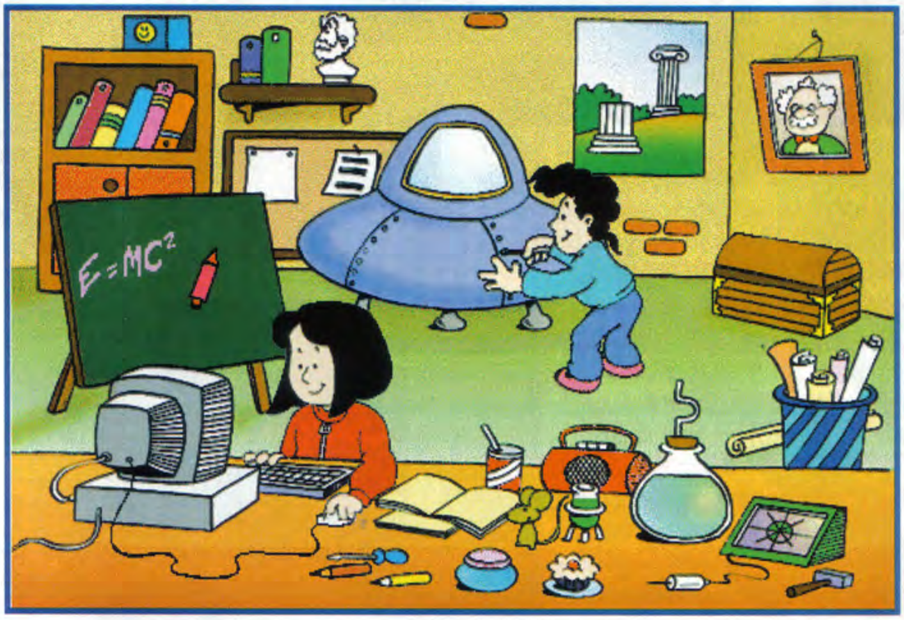
Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

BACK TO THE LAND OF CYCLOPS

Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό CD-ROM που προορίζεται για παιδιά ηλικίας 9 έως 13 ετών. Ο Κορνήλιος και η Λένα, οι δύο ήρωες του παραμυθιού, θα συντροφέψουν τα παιδιά στο ταξίδι τους στον όμορφο και παραμυθένιο κόσμο της μυθολογίας.

Σε αυτό το ταξίδι, οι νεαροί χρήστες παίζοντας θα μάθουν στοιχεία τεχνολογίας και αστρονομίας και, παράλληλα, θα έρθουν σε επαφή με ζητήματα οικολογίας και περιβάλλοντος που θίγει η εφαρμογή. Μη φανταστείτε, όμως, σοβαρά διδάγματα και "βαριά" συμπεράσματα, καθώς ο φιλικός τρόπος ανάπτυξης των θεμάτων επιτρέπει στα παιδιά να ενημερώνονται χωρίς να βαριούνται. Ο τίτλος περιέχει τρεις εκδόσεις (ελληνική, αγγλική και γαλλική) και δίνει την ευκαιρία στο χρήστη, με την έναρξη της λειτουργίας του προγράμματος, να διαλέξει τη γλώσσα που επιθυμεί. Πρόκειται για μία πολύ ωραία εφαρμογή με καλοσχεδιασμένες οθόνες, εντυπωσιακή συνεχή μουσική υπόκρουση και χρήση κινούμενων σκίτσων. Τα παιδιά, που με τη βοήθεια των δύο ηρώων προσεγγίζουν πολλές ιστορίες από τη μυθολογία, είναι βέβαιο ότι θα περάσουν ώρες ατέλειωτης διασκέδασης.

Το CD-ROM είναι ειδικά σχεδιασμένο, ώστε, χωρίς να απαιτούνται ειδικές τεχνικές γνώσεις, γονείς και παιδιά να μπορούν να το



BACK TO THE LAND OF CYCLOPS

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Συμπαραγωγή των Conceptum, Αδάμ Δαμιανάκης Α.Ε. και εκδόσεων Πατάκη, Βαλτετσίου 50-52, 106 81 Αθήνα, τηλ.: 3303511, fax: 3303512, e-mail: adam@conceptum.com.gr, URL: http://www.conceptum.com.gr

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

PC: Windows 3.1x ή 95, PC 486/66, 8MB RAM, γραμματοσειρά Arial, SVGA, 256 χρώματα, ανάλυση 640x480, 2x CD-ROM, κάρτα ήχου, ηχεία ή ακουστικά, ποντίκι

ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397

χρησιμοποιήσουν άνετα και άμεσα με δύο τρόπους: με τη λειτουργία από το δίσκο τρέχοντας το αρχείο cyclops.exe ή με την επιλογή της εγκατάστασης στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή τρέχοντας το ειδικό αρχείο install.exe.

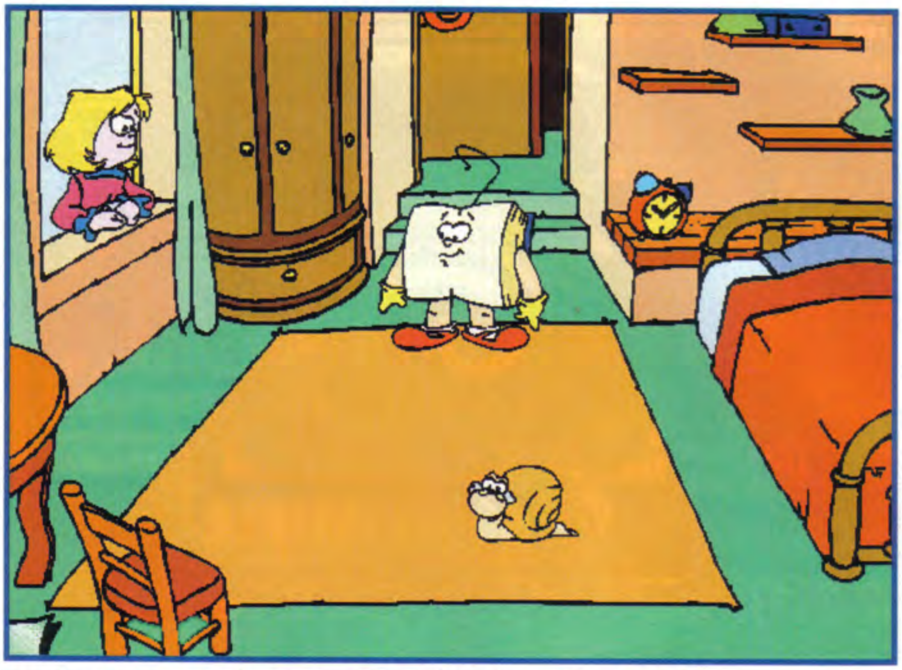
ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΤΡΕΝΟ: ΑΡΙΘΜΟΙ ΚΑΙ ΠΡΑΞΕΙΣ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΧΩΡΑ

Αλλος ένας τίτλος από τους πολλούς που έχει κυκλοφορήσει η εταιρία SIEM στην ελληνική αγορά με στόχο και αποδέκτη το παιδί. Πρόκειται για μία αξιόλογη έκδοση, υψηλού επιπέδου που, αναμφισβήτητα, προωθεί την υπόθεση "ελληνικοί τίτλοι πολυμέσων".

Το CD-ROM προορίζεται να τρέξει σε υπολογιστές εφοδιασμένους με Windows 3.x ή 95. Κατά συνέπεια, η εγκατάστασή του είναι απλούστατη, ειδικά αν έχετε ενεργοποιήσει την επιλογή autorun στα Windows 95. Στην περίπτωση που το σύστημά σας διαθέτει κάρτα πολλαπλών λειτουργιών (ήχου, synthesizer και τηλεφωνικής λειτουργίας), πρέπει να είστε λίγο προσεκτικοί, διότι ενδέχεται να παρουσιαστούν προβλήματα, οπότε καλό είναι να ζητήσετε τη συμβουλή ειδικευμένου τεχνικού.

Περνώντας στο πρόγραμμα, αφού πραγματοποιηθεί με επιτυχία η εγκατάσταση (αν είναι ελάχιστη δεσμεύεται μόνο 1,5MB του χώρου του σκληρού δίσκου, ενώ, αν είναι μέγιστη, όλο το περιεχόμενο του δίσκου εγκαθίσταται στον υπολογιστή σας, συνολικά 112 MB) βρισκόμαστε μπροστά σε μία οθόνη με τις επιλογές: Εκτέλεση, Εγκατάσταση, Απεγκατάσταση, Επίδειξη άλλων τίτλων και Εξοδος. Εκκινώντας το πρόγραμμα, το μόνο που θα χρειαστείτε είναι το ποντίκι, το βέλος του οποίου αλλάζει σχήμα ανάλογα με την περιοχή και το θέμα πάνω στο οποίο βρίσκεται. Με μόλις ένα πάτημα του αριστερού πλήκτρου μπορείτε να δείτε και να χαρείτε όλη την εφαρμογή.

Το CD-ROM περιλαμβάνει ένα παραμύθι και έξι παιχνίδια. Το παραμύθι, με τίτλο "Η περιπέτεια του Ξεφτέρη", αποτελεί μία πολύ έξυπνη ιδέα που επιτρέπει στα παιδιά να αφομοιώσουν τις βασικές ενότητες της αριθμητικής, αφού κάθε στάδιο του παραμυθιού αντιπροσωπεύει μία ενότητα. Το παιδί ακούει την εξέλιξη της ιστορίας από τον αφηγητή-σαλίγκαρο και με τη βοήθεια ενός



Τα ευχάριστα γραφικά καθιστούν τον τίτλο ιδιαίτερα ελκυστικό για τα παιδιά.

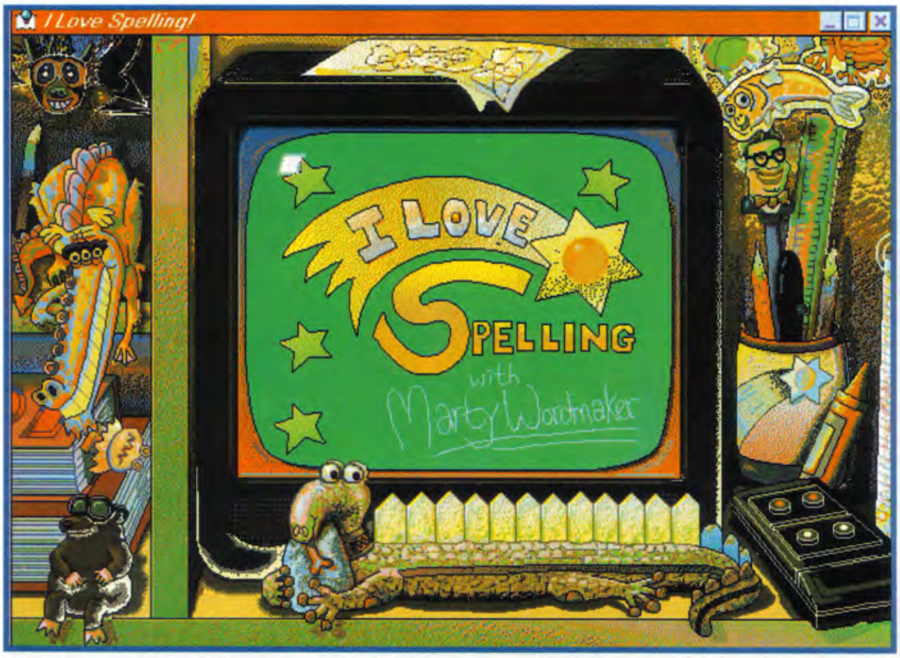
παλιάτσου περνά από τη μία οθόνη στην άλλη. Ο πανταχού παρών Ξεφτέρης λύνει και την παραμικρή απορία με τη βοήθεια διάφορων τεχνικών ευκολιών που παρέχουν τα Windows 95 όπως αλλαγή συμβόλων του δείκτη του ποντικιού, ρύθμιση έντασης φωνής και μουσικής κ.ά. Μόλις τελειώσει ο διάλογος με τον ήρωα κάθε σελίδας, εμφανίζεται η οθόνη μίας καινούριας "δοκιμασίας" [Κουκουβάγια (εκμάθηση εννοιών μέσα στο χώρο), Τυφλοπόντικες (σύγκριση), Σκαντζοχοιράκια (αντιστοίχιση), Κουνελάκια (ένα περισσότερο - ένα λιγότερο), Σκυλάκια (αρίθμηση), Σταθμός τρένου (ισοδύναμα σύνολα), Τελεφερίκ (διάταξη συνόλων) Παιχνιδόσπιτα (οι αριθμοί 1-5)]. Επιπλέον, πολλά άλλα ευρήματα όπως αριθμητήριο, πίνακας, παζλ, μία κρυμμένη ρόδα, βαγονάκια και ράφια συμπληρώνουν την εφαρμογή. Τέλος, εκτός από το παραμύθι, το παιδί μπορεί να παίξει τα παιχνίδια του Λούνα-Παρκ ανεξάρτητα, όποτε και όσες φορές θέλει, διαλέγοντας από την κεντρική οθόνη συνοδεία μικρής σβούρας. Αξίζει να σημειωθεί ότι τα ζητούμενα δεν είναι τα ίδια κάθε φορά που το παιδί επιλέγει συγκεκριμένη δοκιμασία. Το πρόγραμμα επιτρέπει τη χρήση του από πολλούς παίκτες και μπορεί να θυμάται σε ποιο σημείο του παραμυθιού βρίσκεται ο καθένας. Τέλος, ένας χάρτης δίνει τη δυνατότητα της άμεσης επιλογής συγκεκριμένων σταδίων του παραμυθιού.

Σημειωτέον ότι το CD-ROM συνοδεύεται από ένα εξαιρετικά ενημερωτικό εγχειρίδιο 32 σελίδων, με αναλυτικές οδηγίες χρήσης σε κατανοητή γλώσσα και πολλές φωτογραφίες από το πρόγραμμα, καθώς και μία μεγάλη χρωματιστή αφίσα, η οποία περιλαμβάνεται στο κουτί, ως δώρο για τα παιδιά.

Πρόκειται για μία πολύ αξιόλογη έκδοση, με περιεχόμενο συμβατό με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα, που θα προσφέρει στα παιδιά ευχαρίστηση αλλά και γνώσεις.

ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΤΡΕΝΟ: ΑΡΙΘΜΟΙ ΚΑΙ ΠΡΑΞΕΙΣ ΣΤΗΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΧΩΡΑ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SIEM Ε.Π.Ε., Τ.Θ. 18029, 116 10 Αθήνα, τηλ.: 9249668, fax: 9240923, e-mail: siem@siem.com
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x ή 95, PC 486/66, 16MB RAM, 2x CD-ROM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, ηχεία ή ακουστικά, ποντίκι
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000



Εξασκήστε την προφορά σας στα αγγλικά με το "I Love Spelling".

I LOVE SPELLING: TURN SPELLING FRUSTRATION INTO SPELLING FUN

Μία καταπληκτική ευκαιρία για παιδιά ηλικίας 7 έως 11 ετών να κάνουν ασκήσεις προφοράς στην αγγλική γλώσσα. Οι παίκτες παίρνουν μέρος σε ένα συναρπαστικό διαγαλαξιακό παιχνίδι που τους δίνει την ευκαιρία να κερδίσουν πόντους παίζοντας απέναντι στο εχθρικό διαστημόπλοιο Xtra T. Αρχικά, τα παιδιά διαλέγουν συγκεκριμένες λέξεις ή επιλέγουν άλλες από διάφορα θεματικά σύνολα όπως αθλήματα, ζώα κ.ά. Επίσης, πειραματίζονται με ομάδες λέξεων, οι οποίες παράγουν έναν συγκεκριμένο ήχο. Στη συνέχεια, ταξιδεύουν στο διάστημα, από πλανήτη σε πλανήτη, και συναντούν περίεργους κατοίκους με ακόμη πιο περίεργη γλώσσα. Το παιχνίδι συνεχίζεται στον πλανήτη με το παράξενο, αλλά πολύ φυσικό σε εμάς τους Ελληνες, όνομα Anagrama. Εκεί, τα παιδιά -όπως είναι φανερό, εξάλλου- παίζουν με τη διαδικασία του αναγραμματισμού και φτιάχνουν καινούριες λέξεις κάνοντας χρήση των ίδιων χαρακτήρων. Στη συνέχεια, η δράση εξελίσσεται στον υδάτινο κόσμο του πλανήτη Aquatica, όπου τα πάντα έχουν σχέση με το υγρό στοιχείο. Στον επόμενο πλανήτη με το όνομα Arachna, τα παιδιά παίζουν με τις λέξεις, αλλά ταυτόχρονα πρέπει να προσέχουν και... τις αράχνες που συχνάζουν εκεί. Η περιπέτεια των νεαρών χρηστών τελειώνει με τον πλανήτη Amphibia.

I LOVE SPELLING: TURN SPELLING FRUSTRATION INTO SPELLING FUN

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Dorling Kindersley Multimedia
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x ή 95, PC 486DX/33, 12MB RAM, 5MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, 8-bit κάρτα ήχου, ηχεία ή ακουστικά, ποντίκι, σύνδεση με το Internet (για την on-line λειτουργία μόνο)
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906



Στα ενδότερα του "χαρούμενου ταχυδρομείου".

Πολύ καλή έκδοση με όμορφες εικόνες και σπουδαία δουλειά στον τομέα της εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας. Η εγκατάσταση γίνεται απλά με το τρέξιμο του αρχείου setup.exe από το CD-ROM.

THE JOLLY POST OFFICE

Η εφαρμογή αυτή είναι βασισμένη στο βιβλίο "Jolly Postman" των Janet και Allan Ahlberg, το οποίο αριθμεί πολλές εκδόσεις στη Μ. Βρετανία, και προορίζεται για παιδιά ηλικίας 4 έως 8 χρόνων. Σκοπός των παιδιών είναι να βοηθήσουν τον ταχυδρόμο να κάνει τη δουλειά του, μία δουλειά συναρπαστική και συνάμα όμορφη. Αρχικά, οι μικροί φίλοι μας βρίσκονται στο χώρο του ταχυδρομείου, όπου επεξεργάζονται τα αντικείμενα που θα τους χρησιμεύσουν στη συνέχεια (π.χ., ζυγαριά για τα δέματα). Με την είσοδο του ταχυδρόμου στο παιχνίδι αρχίζει η δουλειά. Μη φανταστείτε, όμως, κάποια δύσκολη και βαρετή εργασία. Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό παιχνίδι, με τη βοήθεια του οποίου τα παιδιά μαθαίνουν τα πάντα γύρω από τα γράμματα, τα δέματα, τα γραμματόσημα, τη δύσκολη -αλλά ταυτόχρονα συναρπαστική- εργασία του ταχυδρόμου. Πολλά επίσης είναι τα μικροπροβλήματα με τα οποία θα βρεθούν αντιμέτωπα (π.χ., ασυνήθιστα δέματα που απαιτούν ειδική επεξεργασία). Επιπλέον, στην προσπάθειά τους να στείλουν καρτ ποστάλ, τα παιδιά αποκτούν γνώσεις για τα κράτη του κόσμου και τις σημαίες τους συμβουλευόμενα τους αντίστοιχους χάρτες. Σε μία άλλη φάση της εφαρμογής, ο ταχυδρόμος αφήνει αρκετά γράμματα

THE JOLLY POST OFFICE

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Dorling Kindersley Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 3.1x ή 95, PC 486DX/66, 12MB RAM, 8MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, 8-bit κάρτα ήχου, ηχεία ή ακουστικά, ποντίκι, σύνδεση με το Internet (για την on-line λειτουργία μόνο)
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

αταξινόμητα. Ετσι, τα παιδιά αναλαμβάνουν δουλειά, ενώ αυτός απολαμβάνει έναν υπνάκο. Αν, μάλιστα, φανούν τόσο ικανά και τελειώσουν αρκετά γρήγορα την ταξινόμηση, θα δουν τα όνειρά του προτού αυτός ξυπνήσει. Ωστόσο, οι υπευθυνότητες που αναλαμβάνουν επεκτείνονται και σε άλλους τομείς όπως ο υπολογισμός των σωστών γραμματοσήμων για κάθε γράμμα ή δέμα. Ακόμη μία εντυπωσιακή ιδέα, η οποία πραγματοποιείται με τη βοήθεια του Διαδικτύου, είναι η εξής: Τα παιδιά φτιάχνουν τις δικές τους κάρτες και το δικό τους βιβλίο με γραμματόσημα κάθε είδους, τα οποία σχεδιάζουν μόνα τους. Στη συνέχεια, συνδεόμενα μέσω του προγράμματος στη διεύθυνση της DK στο Internet, μπορούν να δουν γραμματόσημα που έχουν φτιάξει άλλα παιδιά από όλο τον κόσμο, με τη βοήθεια της ίδια εφαρμογής, και να τα ανταλλάξουν! Αλλη μία επιβεβαίωση της μαγείας του Διαδικτύου: παιδιά από διάφορες χώρες του κόσμου ανταλλάσσουν δημιουργήματά τους, χωρίς να μετακινηθούν από το σπίτι τους.

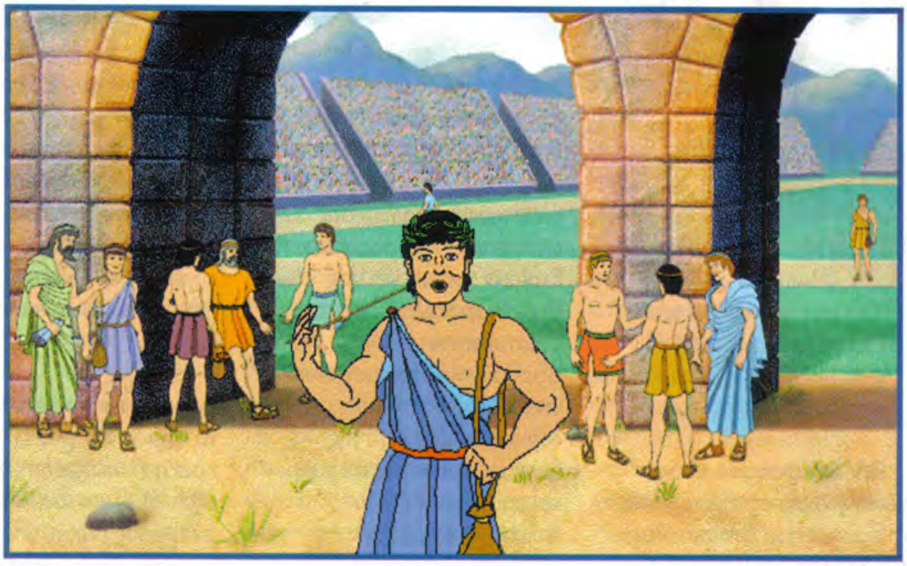
HERCULES & XENA

Αν ο τίτλος δεν σας βοηθά να καταλάβατε το περιεχόμενό του, είναι βέβαιο ότι δεν είστε παιδί ή ότι δεν έχετε παιδί! Λοιπόν, πρόκειται για τον Ηρακλή και τη Ζίνα... Και μην αναφωνήσετε τώρα: "Καλά, ο Ηρακλής, αλλά η... Ζίνα ποια είναι;" Σύμφωνα με τα... αμερικανικά ισχύοντα, είναι και αυτή μία μυθική φιγούρα της ελληνικής αρχαιότητας. Λοιπόν, ας αφήσουμε την ιστορία και ας δούμε το CD.

Ο Ηρακλής, γιος του Δία, και η πριγκίπισσα Ζίνα κινούνται μεταξύ των θνητών και των οργισμένων θεών. Οι ανεκτίμητης αξίας πάπυροι που περιείχαν όλες τις περιπέτειές τους καταστράφηκαν και τώρα ένας μαθητευόμενος βάρδος αναλαμβάνει να δημιουργήσει εκ νέου την ιστορία του ηρωικού ζεύγους ταξιδεύοντας στην αρχαία Ελλάδα και ψάχνοντας στοιχεία γι' αυτούς.

Η έκδοση περιλαμβάνει επτά εκπαιδευτικά προγράμματα, φυσικά στην αγγλική γλώσσα, για παιδιά ηλικίας 7 έως 11 ετών, και τέσσερα ξεχωριστά παζλ. Ας δούμε αναλυτικά το περιεχόμενο της έκδοσης αυτής. Στην αρχή του παιχνιδιού, τα παιδιά χρησιμοποιούν κομμάτια από παζλ στην προσπάθειά τους να συναρμολογήσουν τους παπύρους. (Το τμήμα αυτό του CD-ROM αποτελείται από τέσσερις ιστορίες, οι οποίες ζωντανεύουν με κείμενο, ήχο και video και θα χαρίσουν στα παιδιά αρκετές ώρες διασκέδασης.) Στη συνέχεια, τα παιδιά στέλνονται από την Ακαδημία Ποίησης Αθηνών (ησυχάστε, όχι από τη σημερινή Ακαδημία της οδού Πανεπιστημίου, που κοιμάται τον ύπνο του... δικαίου και που κινδυνεύει από τις στοές που διανοίγει το μετρό) να πραγματοποιήσουν επτά εκπαιδευτικές δραστηριότητες (εκπαιδευτικά προγράμματα), στο πλαίσιο των οποίων πρέπει να χρησιμοποιήσουν στοιχεία λογικής, γλώσσας και αριθμητικής. Ο κύκλος των επτά εκπαιδευτικών προγραμμάτων περιλαμβάνει ναυμαχίες, αθλητικούς αγώνες στο ύφος των αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων και πολλά άλλα. Συμπληρώνοντας τον κύκλο αυτό, τα παιδιά εξασκούνται στη λογική, τον προγραμματισμό, την επίλυση προβλημάτων και την κατανόηση αγγλικού κειμένου και, παράλληλα, λαμβάνουν απλές γνώσεις μαθηματικών, μουσικού μέτρου και ρυθμού καθώς και βασικών επιστημονικών πληροφοριών.

Το CD-ROM εγκαθίσταται πολύ εύκολα στον υπολογιστή σας. Τοποθετώντας το στο drive τα Windows 95 (απαραίτητα έτσι κι αλλιώς) το αναγνωρίζουν αυτόματα και σας παρουσιάζουν την αρχική οθόνη που σας προτρέπει να ξεκινήσετε την εγκατάσταση, ελέγχοντας τον ελεύθερο χώρο στον σκληρό δίσκο. Η όλη διαδικασία διαρκεί μόλις λίγα δευτερόλεπτα και με την ολοκλήρωσή της το πρόγραμμα είναι έτοιμο να λειτουργήσει. Προσέξτε ότι για τη λειτουργία του είναι απαραίτητη η ύπαρξη του δίσκου στο drive. Πρακτικά, αυτό σημαίνει πως η εγκατάσταση δεν κάνει τον σκληρό σας δίσκο... άνω κάτω, όπως καλά γνωρίζετε ότι κάνουν άλλες εγκαταστάσεις (ονόματα να μη λέμε τώρα...). Αξίζει επίσης να τονιστεί ότι το CD-ROM αυτό προορίζεται τόσο για PCs όσο και για Macintosh.



Εξω από ένα αρχαίο στάδιο.

Οι οθόνες του τίτλου αυτού είναι καλοσχεδιασμένες και πολύ όμορφες, τα δε χρώματα ζωντανά και οι ήχοι αρκετά καλοί. Γενικά, πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα έκδοση που θα χαρίσει στα παιδιά πολλές ώρες ψυχαγωγίας και επιμόρφωσης. Ισως οι Ελληνες εκδότες CD-ROMs (θυμάστε πως η φράση αυτή πριν από λίγα χρόνια ακουγόταν σαν ανέκδοτο - τώρα δεν είναι, ευτυχώς!) πρέπει να στραφούν προς τον εξελληνισμό ξενόγλωσσων τίτλων για παιδιά. Θα προσφέρουν έτσι ένα σημαντικό έργο στην εκπαίδευση των ελληνόπουλων, στην ελληνική εκδοτική παραγωγή και, φυσικά, στην... τσέπη τους. Ας το τολμήσουν, λοιπόν. Οι περιπέτειες του Ηρακλή και της Ζίνας προσφέρονται. ■

HERCULES & XENA

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Sound Source Interactive, 26115 Mureau Rd, Ste B, Calabasas, CA 91302, +001-818-8780505, soundsource@ssiimail.com.
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: /Windows 3.1x ή 95, PC 486/66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΚΑΠΟΙΟΝ ΛΑΚΚΟ ΕΧΕΙ Η ΦΑΒΑ

Δεν μπορεί, κάτι γίνεται εδώ... Ακόμα και οι εφαρμογές απέκτησαν προσωπικότητα.

Πρέπει να σας πω ότι, σε γενικές γραμμές, είμαι άνθρωπος που δεν πιστεύει στις συμπτώσεις. Οπότε, τα παρακάτω ίσως εμπεριέχουν και μία τόση δα μικρούλα δόση υπερβολής. Τόση δα, όμως, όχι περισσότερο.

Εφθασε, που λέτε, στα γραφεία του περιοδικού η τελική έκδοση του Internet Explorer 4.0. Οπως ήταν φυσικό, σπεύσαμε να εγκαταστήσουμε την έκδοση σε δύο-τρία μηχανήματα, έτσι για να δούμε πώς συμπεριφέρεται το περιβάλλον αυτό σε πραγματικές συνθήκες εργασίας. Το αποτέλεσμα ήταν τα δύο από τα τρία συστήματα της δοκιμής να ζητούν απεγνωσμένα format του δίσκου, καθώς ο νέος Explorer μάλλον δεν τα γούσταρε. Στο τρίτο σύστημα, όμως, το νέο περιβάλλον δούλευε ρολόι. Τι να πεις... Τέλος πάντων! Για να μη μακρηγορούμε, επειδή διαπιστώσαμε ότι εμείς οι κοινοί θνητοί δεν ήμαστε σε θέση να βγάλουμε συμπέρασμα από τα... συμφραζόμενα, καλέσαμε έναν εξωτερικό συντάκτη, γνωστό "ψείρα" και μπασμένο στα κόλπα του Explorer, να κάνει ένα εξοντωτικό τεστ. 'Αγοράκι, πάρ' το ανά χείρας, βγάλ' του τα μάτια και γράψε μας τα δέοντα." Το οποίον στην "αργκό" (που λέει ο λόγος) των αρχισυντακτόποδων άλφα και βήτα αλλά και των απλών συντακτόποδων σημαίνει: "Με όλο το σεβασμό που σας αξίζει, ω συντάκτα, σας παραδίδω τον Explorer τουτονί και σας θερμοπαρακαλώ όπως τον εγκαταστήσετε στον αξιοθαύμαστον ηλεκτρονικόν υπολογιστή σας, τον περιεργαστείτε μετά της δεούσης προσοχής επί μακρόν και μας εγγράψετε το πολυπόθητον άρθρον, το οποίον θα περιλαμβάνει τα πολύτιμα συμπεράσματά σας." (Δεν είναι προτιμότερη η αργκό;)

Τον πήρε, λοιπόν, ο άνθρωπος και πήγε να τον εγκαταστήσει στο σπίτι του με την ησυχία του. Περνά η πρώτη εβδομάδα, τον παίρνουμε στο τηλέφωνο και του λέμε: "Τι γίνεται, πολυχρονεμένε; Πώς πάει το σέρφινγκ;" Από την άλλη άκρη της γραμμής ακούγονται κάτι παλαβά, ανάμεσα στα οποία καταφέραμε να ξεχωρίσουμε τις λέξεις "καντήλια", "μαλλάκια" (ή κάπως έτσι), "πες της" (ή κάπως έτσι) και "γαργαλιέται" (αυτό κι αν είναι κάπως έτσι). Απορήσαμε κι εμείς και σκεφτήκαμε ότι κάτι θα 'παθε το παιδί, να μην το πολυζορίζουμε. Τη δεύτερη εβδομάδα, όμως, φαίνεται ότι ηρέμησε το δόλιο. Τώρα, του δώσανε κάνα "κοκτέιλ", το σαπίσανε στις ενέσεις, το σαπίσανε στο ξύλο, δεν ξέρω... Πάντως, ηρέμησε. Μας παίρνει, λοιπόν, στο τηλέφωνο και μας λέει απολογητικά: "Τον @#$%& Explorer *$#@&#%$*!$% processor." Το οποίον στην προαναφερόμενη αργκό σημαίνει (ελεύθερη μετάφραση): "Ο αξιότιμος Explorer βρίσκεται στην εποχή του ζευγαρώματος (sic). Ζητώ ταπεινά την άδειά σας να αποτυπώσω με ακρίβεια τις ποταπές και ιταμές, ταυτόχρονα, εντυπώσεις μου στον επεξεργαστή κειμένου που τυγχάνει να διαθέτω." (One more time, δεν είναι καλύτερη η αργκό;)

Το λάθος του αρχισυντακτόποδου άλφα ήταν το ότι του επέτρεψε μία τοιαύτη πράξη. (Τι περιμένετε, καμιά εξυπνάδα, παντρεμένος άνθρωπος;) Διότι, όπως ανακαλύψαμε αργότερα, ο επεξεργαστής κειμένου που διέθετε ο συντάκτης δεν ήταν άλλος από τον Word 7 της Microsoft. Εσείς, δηλαδή, τι περιμένατε; Κόρακας κοράκου μάτι βγάζει; Δεν βγάζει. Μόλις κατάλαβε ο Word ότι ο χρήστης του έγραφε κακά πράγματα για ένα άλλο "αδελφό" πακέτο της μητέρας (εταιρίας) του, τσίνησε. "Ρε συ, τον αδελφό μου;" σκέφτηκε. Και ως διά μαγείας, το κείμενο εξαφανίστηκε. Ως αρχείο υπήρχε μεν, αλλά ήταν αδύνατο να διαβαστεί από οποιονδήποτε επεξεργαστή κειμένου, συμπεριλαμβανομένου και του "δράστη" - του Word, δηλαδή, που βρισκόταν στον υπολογιστή του συντάκτη. Αντε βγάλε συμπέρασμα...

ΦΩΝΗ ΒΟΩΝΤΟΣ...

Μερικές φορές, λοιπόν, αισθάνομαι ότι φωνάζω στην έρημο...

Εκεί που νομίζω ότι έχω διατυπώσει τα πάντα με τον καλύτερο τρόπο (όσο μπορώ, τουλάχιστον), εκεί που νομίζω ότι δεν πρέπει να υπάρχει αναγνώστης που να μην έχει συνειδητοποιήσει τις θέσεις και τις απόψεις μου, λαμβάνω αίφνης επιστολές που υπερμάχονται του Bill Gates, των Windows 95 και της ανάγκης για αναβάθμιση. Βρε παιδιά, δεν τον μισώ (ούτε ολόκληρο, δηλαδή) τον Bill Gates. Δεν έχουμε χωράφια να χωρίσουμε. Απλώς, αντιτίθεμαι στο μονοπώλιο που έχει δημιουργήσει με ορισμένα προϊόντα, τα οποία δεν φθάνουν ούτε στο μικρό δαχτυλάκι άλλων παραγωγών. Ας διαβάσουμε, όμως, κάποια από τις απόψεις σας για να μη χαρακτηριστούμε και εμείς μονοπώλια...

"Το γράμμα μου αυτό στέλνεται με αφορμή τα γράμματα πολλών ανθρώπων που κατακρίνουν συνεχώς τη Microsoft και το 'κατεστημένο' στο χώρο των υπολογιστών σήμερα. Καταλαβαίνω την αγανάκτηση όλων αυτών των ανθρώπων, όταν βλέπουν τα λειτουργικά που αγάπησαν να αντικαθίστανται από ολοένα πιο αναβαθμισμένα Windows. Αλλά και αυτοί πρέπει να καταλάβουν ότι, αν μέναμε στα λειτουργικά τύπου DOS και UNIX, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές θα ήταν για μία πολύ μικρή μερίδα ανθρώπων βασίλειο και για όλους τους υπόλοιπους δυσνόητα μηχανήματα. Μην ξεχνάμε ότι οι χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών αυξήθηκαν κατακόρυφα, όταν παρουσιάστηκαν για πρώτη φορά τα Windows. Μπορώ να σας διαβεβαιώσω ότι ένα μικρό παιδί αισθάνεται μεγαλύτερη έλξη για έναν υπολογιστή όταν σε αυτόν βλέπει εικόνες και σχήματα που το καλούν να συνεχίσει, παρά όταν βρίσκεται μπροστά σε μία ολόμαυρη

οθόνη με ένα μικρό προτρεπτικό σήμα επάνω αριστερά που το καλεί να γράψει χωρίς να ξέρει ΤΙ να γράψει.

Πολλοί άνθρωποι σήμερα τη βρίσκουν περισσότερο παίζοντας 'τα demos που κατέβασαν από το Internet με τα modems τους' κ.λπ. (Επιστολή αναγνώστη στο τεύχος 86 του "PC Master")

Οι υπολογιστές είναι διασκέδαση και κάθε άνθρωπος έχει διαφορετική άποψη για τη διασκέδαση.

Οσο για αυτούς που διαμαρτύρονται συνεχώς για τις ολοένα αυξανόμενες τιμές και αναθεματίζουν όλη μέρα τον Gates, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι και ο Gates είναι επιχειρηματίας και, όπως κάθε επιχειρηματίας, κοιτά το συμφέρον του και μόνον αυτό. Κάποιος μπορεί κάλλιστα να απορρίψει και τον ίδιο και τα προϊόντα του και να προτιμήσει άλλα που τον βολεύουν περισσότερο...

Οι καιροί, λοιπόν, έχουν αλλάξει και όποιος δεν συμφωνεί ας κλειστεί σπίτι του και ας απολαύσει τον 8086 του, το NEXTSTEP του και το Bubble Bobble του...

Με απέραντη εκτίμηση,
Bill Gates"

Το βασικό σημείο στο οποίο "κόλλησα" είναι το εξής: "Κάποιος μπορεί κάλλιστα να απορρίψει και τον ίδιο και τα προϊόντα του και να προτιμήσει άλλα που τον βολεύουν περισσότερο...". Μα, εκεί είναι το θέμα, αγαπητέ αναγνώστη. Δεν υπάρχουν πια άλλα προϊόντα για να διαλέξεις. Είσαι υποχρεωμένος να πάρεις αυτό που σου σερβίρει ο Bill, θέλοντας και μη, έτσι πως έχει καταντήσει η κατάσταση. Αχ, γιατί να μη βγάλει η Quarterdeck τα X-Windows για PC, όπως είχε ανακοινώσει; Η κατάσταση ίσως να ήταν διαφορετική σήμερα. Δεν μπορώ, βέβαια, να είμαι σίγουρος, αλλά τουλάχιστον ο Bill θα είχε τουλάχιστον έναν ανταγωνιστή. Και επειδή ο Bill δεν τα πάει καλά με τους ανταγωνιστές (βλέπετε τι γίνεται με τη Netscape, η οποία είναι η μόνη εταιρία που πρόταξε τα στήθη της στην αυτοκρατορία Microsoft και μέχρι στιγμής είναι κερδισμένη), ίσως σήμερα να έγραφα αυτές τις γραμμές στο... VI for X-Windows! ■

ΓΙΑ ΓΕΛΙΑ;

Είναι το ζήτημα των υπέρογκων απαιτήσεων σε hardware για γέλια; Οχι, σας ρωτώ.

Οχι, δεν με ξανάπιασαν τα υπαρξιακά μου. Αλλά να, οι περισσότερες από τις επιστολές σας αυτό το άτιμο το ζήτημα των απαιτήσεων πραγματεύονται. Τι θέλετε, δηλαδή, να κάνω εγώ; Να κάνω πως δεν ακούω και να προσποιούμαι ότι "όλα βαίνουν κατ' ευχήν"; Δεν κάνει. Τι στο καλό φιλαράκια είμαστε; Και για να μη λέτε πως υπερβάλλω, ιδού τα αποδεικτικά στοιχεία:

"Είναι φοβερό! Υστερα από τρεις ημέρες και γελάω ακόμα. Τι συνέντευξη ήταν αυτή; Μιλάω για τη συνέντευξη-παρουσίαση της Galanis Sports Data, της γνωστής εταιρίας που δίνει τα στατιστικά αποτελέσματα στους αγώνες μπάσκετ, από γνωστό περιοδικό Πληροφορικής. Το εν λόγω περιοδικό, όπως και πολλά άλλα του χώρου, υπερθεματίζει τη συνεχή ανάγκη αναβαθμίσεων και, κατά κάποιο τρόπο, 'περιφρονεί' όσους επιμένουν ότι δεν χρειάζονται 32MB μνήμης προκειμένου να γραφτεί ένα κείμενο. Και ξαφνικά, τους βγαίνει φάντης μπαστούνι η Galanis Sports Data, εταιρία με διεθνή αναγνώριση, να δουλεύει με -άκουσον, άκουσον- 386 (χα, χα, χα), προγράμματα γραμμένα σε Basic (μπου, χα, χα, χα) και -ομολογουμένως ωραία- γραφικά συνοδευτικά της συνοπτικής παρουσίασης των στατιστικών στοιχείων προερχόμενα από προγράμματα ηλικίας άνω των 3 ετών, τα οποία τρέχουν σε DOS (εδώ γελάνε μέχρι δακρύων). Πού είναι οι διπλοί Pentium Pro, πού είναι η Visual C++, πού είναι τα Windows NT;

Κλείνοντας, και για να σοβαρευτούμε, και εγώ δουλεύω με Windows 95, αλλά πιστεύω ότι η κατάσταση με τις συνεχείς αναβαθμίσεις έχει φθάσει στο απροχώρητο. Τα standards ανεβαίνουν κάθε έξι μήνες και κάθε καινούρια έκδοση προγράμματος, ενώ προσφέρει ελάσσονες βελτιώσεις, ζητά πολύ περισσότερα από άποψη hardware.

ΥΓ. 1. Πατρίκο, συμπολεμιστή μου, να ζήσεις!

ΥΓ. 2. Κάτω τα cookies (στο Internet εννοείται)! "

Οχι, δηλαδή, φταίω εγώ τώρα; Αφού, βρε παιδιά, τα έχουμε ξαναματαπεί. Μπορεί οι εταιρίες να διαρρηγνύουν τα ιμάτιά τους ισχυριζόμενες ότι η αναβάθμιση είναι "η οδός, η αλήθεια και η ζωή" (αντιγράφοντας τα λόγια του Κυρίου ημών Ιησού Χριστού), ωστόσο ποιος "μασάει", τελικά; Εγώ, εσείς, κάτι CAD-CAMάδες, κάτι DTPτζήδες, κάτι γραφίστες και δυο-τρεις άλλοι. Και όσον αφορά στους συγκεκριμένους επαγγελματίες, καλά κάνουν. Η δουλειά τους απαιτεί την υψηλότερη δυνατή ταχύτητα, ώστε να πάνε μια ώρα νωρίτερα στα σπίτια τους οι άνθρωποι και να μην ξημεροβραδιάζονται στην εταιρία περιμένοντας πότε θα δεήσει ο τάδε υπολογιστής να τελειώσει, π.χ., το rendering. Επίσης, από μία άποψη, εσείς και εγώ πάλι δικαιολογημένοι είμαστε, καθόσον πωρωμένοι μέχρι το μεδούλι με τα games και τους υπολογιστές, γενικότερα. Και, ως γνωστόν, ασθενής και οδοιπόρος αμαρτίαν ουκ έχει. Οι υπόλοιποι επαγγελματίες, όμως, γιατί να "μασήσουν"; Χαζοί είναι οι άνθρωποι; Αν η δουλειά τους γίνεται μια χαρά με 386 στα 40MHz, γιατί να επενδύσουν ψ εκατομμύρια (γιατί εδώ μιλάμε για ΠΟΛΛΑ μηχανήματα) για να αναβαθμιστούν σε Pentium XXXMHz και άλλα τόσα για να εκπαιδεύσουν τους υπαλλήλους τους στο καινούριο περιβάλλον; Ooooχι, φίλτατοι! Η αγορά δεν λειτουργεί έτσι. Η αγορά δεν αναβαθμίζεται για την αναβάθμιση. Αναβαθμίζεται μόνον όταν χρειάζεται. Το καλό που σας θέλω, ακολουθήστε το παράδειγμά της: Μόνον όταν χρειάζεται!

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PC MASTER ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1997

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ!

ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Νοεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Δεκεμβρίου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιανουαρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 22 Ιανουαρίου. Οι νικητές της επαρχίας θα λάβουν τα δώρα τους ταχυδρομικώς. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ
θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του συναρπαστικού adventure game



RIVEN®





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Δεκεμβρίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

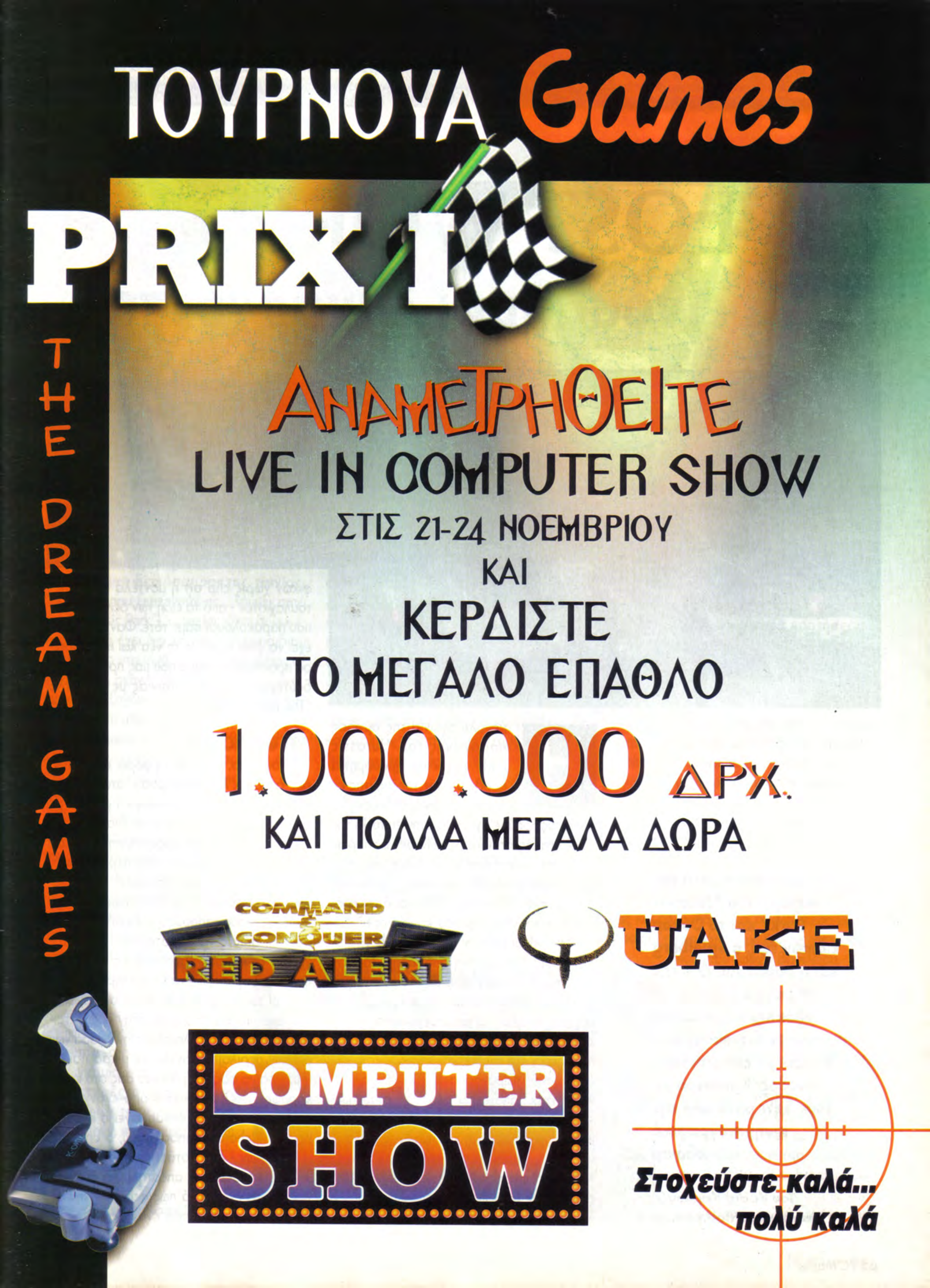
1. Ποιου παιχνιδιού συνέχεια αποτελεί το Riven; **1.** ....

2. Ποιον σε παρακαλεί να ανακαλύψεις ο Atrus στο Riven; **2.** ....

3. Πόσες ώρες συνολικού animation περιλαμβάνει το Riven; **3.** ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:.............................. ΟΝΟΜΑ:..............................
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:.................. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:..............................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..............................
ΠΟΛΗ:.................. Τ.Κ.:.................. ΤΗΛ.:..................


ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ Live
GRAND
Με τη συνεργασία του
The GAME NET
COMPULINK
PC master
CD-ROM
Το
"PC Master" σε
συνεργασία με το GameNet
σας προσκαλεί στο **Grand Prix I** για να
αναμετρηθείτε, μαζί με άλλους gamers από όλη
την Ελλάδα, στα πιο δημοφιλή και συναρπαστικά games Red
Alert και Quake. Στο τουρνουά, που θα πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια της
έκθεσης **Computer Show (21-24 Νοεμβρίου 1997, Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών)**,
δικαίωμα συμμετοχής θα έχουν όλοι οι επίδοξοι πρωταθλητές των multiplayer games. Και για να δείτε
πόσο σοβαρά έχουμε πάρει το θέμα... **το έπαθλο του Grand Prix I είναι 1.000.000 δρχ. μετρητά.**



ΤΟΥΡΝΟΥΑ Games
PRIX I
THE DREAM GAMES
ΑΝΑΜΕΤΡΗΘΕΙΤΕ
LIVE IN COMPUTER SHOW
ΣΤΙΣ 21-24 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ
ΚΑΙ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΕΠΑΘΛΟ
1.000.000 ΔΡΧ.
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΜΕΓΑΛΑ ΔΩΡΑ
COMMAND & CONQUER RED ALERT
QUAKE
COMPUTER SHOW
Στοχεύστε καλά...
πολύ καλά

LOST WORLD
Οι δεινόσαυροι ξανάρχονται





Τέσσερα χρόνια μετά την επιτυχία του "Jurassic Park" και το Οσκαρ ειδικών εφέ, ο Spielberg και η παρέα του από την ILM μας χαρίζουν έναν ολόκληρο ζωολογικό κήπο με δεινόσαυρους. Ρωτάτε αν επιτρέπεται η είσοδος; Καλύτερα να τους δείτε μόνο από την κινηματογραφική οθόνη!

Του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ntua.gr

Η μεγάλη αγωνία της ομάδας παραγωγής του "Jurassic Park" μέχρι την ημερομηνία προβολής της ταινίας στις κινηματογραφικές αίθουσες το 1993 αφορούσε όχι τόσο στην επιτυχία της ρεαλιστικής απόδοσης των δεινόσαυρων αλλά στην εναρμόνιση της παρουσίας τους με το φυσικό περιβάλλον εντός του οποίου εξελισσόταν το σενάριο. Βέβαια, όταν πρόκειται για πλάσματα που κανείς ποτέ δεν έχει δει, είναι μάλλον υπερβολή να γίνεται λόγος για "ρεαλιστική απόδοση". Τα είδη των δεινόσαυρων που κυκλοφορούσαν εντός των ορίων εκείνου του απομονωμένου πάρκου όφειλαν να ανταποκρίνονται περισσότερο στην ιδέα μας για τα θηρία που κάποτε ηγήθηκαν της Γης και λιγότερο στις επιστημονικές παρατηρήσεις. Τελικά, το "Jurassic Park" αποτέλεσε μία τόσο επιτυχημένη παραγωγή (η επιτυχία συνόδευσε και την κίνηση των διαφημιστικών ειδών που διακινήθηκαν ανά τον κόσμο) που είχε ως αποτέλεσμα οι δεινόσαυροι να εισβάλουν θριαμβευτικά και στην ψηφιακή ζωή μας: δύσκολα απαντάται σήμερα πακέτο 2D ή 3D γραφικών χωρίς clip art ή μοντέλα κάποιων - τουλάχιστον - από τα είδη των δεινόσαυρων που παρακολουθήσαμε τότε. Φανταστείτε τι έχει να γίνει τώρα με τη νέα και περισσότερο προσεγμένη γκάμα που μας προσφέρει η δεύτερη έκδοση της ταινίας με τον τίτλο "The Lost World".

ΤΙ ΘΑ ΔΟΥΜΕ

Το σενάριο, και αυτή τη φορά, είναι απλό έως απλοϊκό. Μεταφερόμαστε στο Isla Sorna, ένα τοπίο που μορφολογικά μοιάζει με το Jurassic Park, με τη μόνη διαφορά ότι στερείται εκείνων των άχρηστων ηλεκτρικών καλωδίων που επέβαλαν "εσωτερικά όρια". Στο νέο "θέατρο του πολέμου" καταφθάνουν δύο ξεχωριστές ομάδες επισκεπτών, με διαφορετικούς σκοπούς η καθεμιά. Η πρώτη έρχεται απλώς να παρατηρήσει και καταγράψει τις κινήσεις και συνήθειες των δεινόσαυρων, χωρίς όμως να είναι πληροφορημένη περί του τι είχε συμβεί σε όσους βρέθηκαν εκεί για τον ίδιο λόγο στην πρώτη ταινία. Οι επιστήμονες, λοιπόν, στην ομάδα των οποίων περιλαμβάνονται και μικρά παιδιά (έτσι, για να φθάσει η αγωνία σας στο κατακόρυφο), στέλνονται εδώ από έναν κορυφαίο γενετιστή (τον ενσαρκώνει ο περίφημος Sir Richard Attenborough), ο οποίος - έξυπνος ων - δεν πατάει το πόδι του στο πάρκο. Αντιθέτως, η απεσταλμένη από αυτόν ομάδα έχει -κατά πώς φαίνεται- την αίσθηση ότι επισκέπτεται έναν ασυνήθιστο,



Τα πράγματα αγριεύουν...



Κυνηγητό μέσα στη ζούγκλα.

πλην όμως ακίνδυνο, ζωολογικό κήπο. Χαρακτηριστική είναι η σκηνή κατά την οποία μία από τις επιστήμονες (Julianne Moore), ενώ κοιμάται αμέριμνη στη σκηνή της, δέχεται την επίσκεψη ενός θηριώδους T-Rex (οι μεγαλύτεροι δεινόσαυροι της ταινίας, "αστέρια" που ξεπερνούν σε... λάμψη αυτά του "Jurassic Park"), ο οποίος είναι θυμωμένος επειδή έχει δει το t-shirt του παιδιού βουτηγμένο στο αίμα. Ακολουθούν, όπως είναι φυσικό, σκηνές απείρου κάλλους - άντε, τώρα, να εξηγήσεις σε έναν θυμωμένο δεινόσαυρο ότι μόλις πριν από λίγο έσωσες το τραυματισμένο παιδί του... Βέβαια, τέτοια λάθη πληρώνονται ακριβά και, στην περίπτωσή μας, με αρκετό αίμα για τους άτυχους και με τρέξιμο για τους τυχερούς.

Η άλλη ομάδα που φθάνει στο Isla Sorna αποτελεί εύρημα του Spielberg, προκειμένου οι δεινόσαυροι να γίνουν περισσότερο συμπαθητικοί και να παρουσιασθούν σε θέση άμυνας, μολονότι κάτι τέτοιο αντίκειται στην κυνηγετική φύση τους. Πρόκειται για μία ομάδα μισθοφόρων στόχος των οποίων είναι η αιχμαλωσία όσο το δυνατό περισσότερων δεινόσαυρων και η μεταφορά τους σε μία τοποθεσία του San Diego, όπου θα φιλοξενηθεί μία πρωτότυπη τουριστική ατραξιόν (το σκηνικό, ίσως, για μία νέα συνέχεια). Ως χαρακτήρες οι κυνηγοί δεν έχουν τίποτε το αξιόλογο να παρουσιάσουν, παρά μόνο ίσως τη συνηθισμένη αμερικανική υπεροψία απέναντι σε καθετί που θεωρούν ακίνδυνο. Αυτή η υπεροψία, ωστόσο, θα αποτελέσει την καταδίκη τους προς ικανοποίηση του "περί δικαίου" αισθήματος του θεατή. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι σε μία σκηνή ένας από τους κυνηγούς παρενοχλεί με ηλεκτρικό όπλο έναν κομψόγναθο, ένα είδος δεινόσαυρου σε μέγεθος κοτόπουλου. Ύστερα από λίγο, όμως, πολλοί όμοιοι μικροί -στο μάτι- κομψόγναθοι συγκεντρώνονται, ξεμοναχιάζουν τον κυνηγό και σε μία συντονισμένη επίθεση τον κάνουν κομματάκια, δικαιώνοντας τον τίτλο που τους συνοδεύει "πιράνχας της ξηράς".

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ - STUDIO

Σίγουρα, η όλη ιστορία δεν φαίνεται ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα. Το σενάριο, όπως παρατηρήθηκε, είναι τόσο αφελές που κάνει το "Jurassic Park" να φαντάζει μπροστά του όπως η "Λίστα του Σίντλερ". Μη σας παρασύρουν, όμως, τέτοιες απόψεις. Το "Lost World" δεν πρόκειται ποτέ να πάρει βραβείο σεναρίου ή ηθοποιίας. Ωστόσο, εξαρχής δεν ήταν αυτός ο σκοπός για τον οποίο γυρίστηκε. Ούτως ή άλλως, όποιος αποφασίσει να γευτεί τη συγκεκριμένη οπτική εμπειρία, κατά προτίμηση σε κινηματογραφική αίθουσα ικανή να αναπαραγάγει τα ατμοσφαιρικά ηχητικά εφέ, απλώς περιμένει μία περιπέτεια που θα τον κρατήσει σε εγρήγορση, χωρίς να περιορίζεται σε κακογυρισμένες σκηνές βίας όπως το "Anaconda". Και αυτό το πετυχαίνει το "Lost World" χάρη στους πρωταγωνιστές του, τους δεινόσαυρους. Υπάρχουν σημεία στην ταινία κατά τα οποία οι άνθρωποι υπάρχουν αποκλειστικά για να τρέχουν ή να γίνονται θήραμα των εννέα διαφορετικών σαρκοφάγων θηρίων που κυκλοφορούν στο Isla Sorna. Εκτός από τους γνωστούς T-Rex και κομψόγναθους, υπάρχουν οι στεγόσαυροι και οι Gallimimus με το χαϊδευτικό όνομα "Galli" (δύο χρόνια αφήνει κάποιος το μπάσκετ και αμέσως τον φωνάζουν δεινόσαυρο...), καθώς και άλλοι που μοιάζουν λιγότερο με τέρατα και περισσότερο με άλλους εκπροσώπους του ζωικού βασιλείου.



Η σκηνοθετική ομάδα σε δράση.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι διαφορετικές συνήθειες και ο ξεχωριστός τρόπος δράσης κάθε είδους δυσκόλεψαν αφάνταστα το έργο των computer artists, καθώς δεν αρκούσε η σχεδίαση και αναπαραγωγή ενός μόνο μοντέλου, αφού έπρεπε να ληφθούν υπόψη και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. Εξάλλου, στο "Lost World" οι δεινόσαυροι δεν είναι απλοί περιπατητές στο αχανές τοπίο, αλλά ζουν σε αυ-



Μικροί στο μάτι, αλλά...



Αυτό θυμίζει περισσότερο στρουθοκάμηλο...



Αυτόν θα τον θυμάστε από τη σκηνή με το τζιπ στο "Jurassic Park".

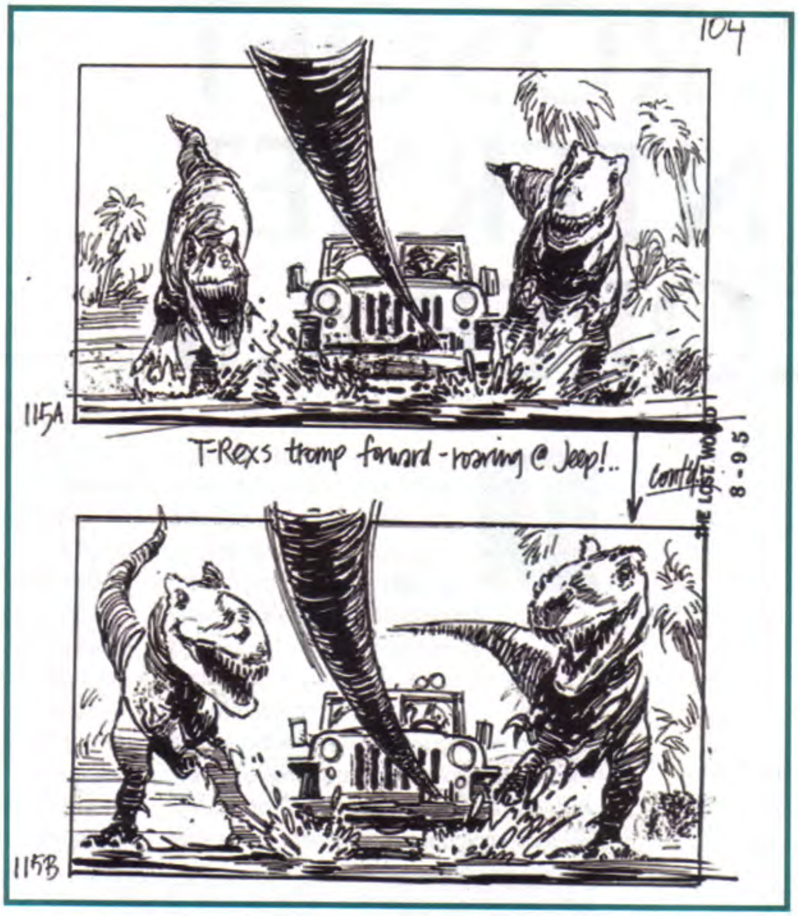
τό μετακινώντας, καταστρέφοντας και -κυρίως- τρώγοντας αντικείμενά του. Μία από τις αρνητικές παρατηρήσεις που δέχθηκε η σκηνοθετική ομάδα του "Jurassic Park" ήταν ότι παρουσίαζε τους δεινόσαυρους ως κατοικίδια ζώα που επιτίθεντο μόνο σε ό,τι τα παρενοχλούσε ή προκαλούσε. Στο "Lost World" οι δεινόσαυροι έχουν γίνει περισσότερο ενεργητικοί, μεθοδικοί, απειλητικοί και αιμοβόροι. Οι 55 τεχνικοί και παραγωγοί των 190 σκηνών που γυρίστηκαν σε υπολογιστή παρουσιάζουν τα προϊστορικά τέρατα να λειτουργούν σε ομάδες (όπως ακριβώς μαντεύουν οι επιστήμονες) και να μην ανέχονται την παρουσία κανενός ζωντανού ή, γενικά, κινούμενου αντικειμένου, ενώ συχνά είναι τα ξεσπάσματά τους ακόμη και εναντίον άλλων δεινόσαυρων.

Σύμφωνα με υπολογισμούς των τεχνικών, οι ψηφιακές σκηνές, 80 από τις οποίες παρουσιάζουν και δεινόσαυρους, απαίτησαν 40% περισσότερη εργασία από αυτή του "Jurassic Park". Μάλιστα, η επιπλέον αυτή εργασία δεν περιορίστηκε στην κατασκευή των μοντέλων των θηρίων, αφού -ευτυχώς- τα μοντέλα του προηγούμενου φιλμ αποτέλεσαν μία πολύ καλή βάση, αλλά επεκτάθηκε στη με τον κατάλληλο φωτισμό και χρώμα ατμοσφαιρική απόδοση κάθε σκηνής. Οσον αφορά στα μοντέλα, ξεκινώντας από τα ήδη υπάρχοντα, οι τεχνικοί άρχισαν να τα μεταβάλλουν για να δημιουργήσουν νέα χρησιμοποιώντας το I-Sculpt, ένα εργαλείο της ILM, και ολοκλήρωσαν με τη χρήση των Softimage και Alias. Πάντως, το δυσκολότερο όλων ήταν η ρεαλιστική σχεδίαση του animation. Επειδή επρόκειτο για ζωντανούς οργανισμούς με μύες που συστελλόμενοι αλλάζουν τη μορφή της επιφάνειας του σώματος, κάθε κίνηση των θηρίων έπρεπε, εκτός από εργασίες τύπου Inverse Kinematics, να περιλαμβάνει μεταβολή του όγκου στις ανάλογες περιοχές του σώματος. Μετά την πρώτη γενική σχεδίαση στο Softimage, οι λεπτομέρειες δουλεύτηκαν σε ένα ακόμα εργαλείο της ILM, το CARI. Εδώ, ουσιαστικά, χρησιμοποιήθηκαν σφαίρες που επηρέαζαν τον όγκο κάθε μέλους-αντικειμένου, δίνοντας έτσι έναν ακόμη τόνο ρεαλισμού στην κίνηση, εκτός της συμμετοχής του περιβάλλοντος σε αυτή. Η εργασία που προηγήθηκε στο "Dragonheart" και σε περιοχές όπως το πρόσωπο του δράκου επεκτάθηκε εδώ σε μοντέλα πολύ μεγαλύτερου αριθμού πολυγώνων που αφορούσαν στο σώμα των δεινοσαύρων. Ενα σημείο που οι τεχνικοί πρόσεξαν περισσότερο ήταν η φυσική κίνηση των ζώων σε μία μεγαλύτερη χρονική περίοδο. Αντί, λοιπόν, να επαναλαμβάνουν την κίνηση που αντιστοιχούσε σε κάθε βήμα, συχνά προέβαιναν σε μικροαλλαγές με το χέρι, ώστε να φαντάζει φυσικότερη. Η τεχνική αυτή ήταν σημαντική σε σκηνές κατά τις οποίες αρκετοί δεινόσαυροι έτρεχαν μαζί και προς το ίδιο σημείο. Αν όλοι κινούνταν με τον ίδιο τρόπο, θα έμοιαζαν περισσότερο με ρομποτάκια παρά με ζωντανούς οργανισμούς.

Οσον αφορά στο texture mapping και το φωτισμό, η τεχνική εργασία ξεπερνά αρκετά το αισθητικό αποτέλεσμα του "Jurassic Park". Βασισμένοι στην προηγούμενη εμπειρία τους, οι τεχνικοί αρχικά κατασκεύασαν μία σύνθεση της πραγματικής εικόνας με τη βοήθεια ενός λευκού μοντέλου, προκειμένου να δουν πώς αυτό αλληλεπιδρούσε με το περιβάλλον. Κατόπιν, πρόσθεταν το φωτισμό και σε τελευταίο στάδιο τα κατάλληλα texture maps. Οι περισσότερες από αυτές τις εικόνες ζωγραφίστηκαν με το χέρι, λόγω της μεγάλης λεπτομέρειας που έπρεπε να παρουσιάζουν, και κατά μέσο όρο απαίτησαν τρεις με τέσσερις εβδομάδες δουλειάς για κάθε δεινόσαυρο.

Η τελική απόδοση αφορούσε στην ετοι-

μασία ενός ειδικού shader για κάθε επιφάνεια και την εισαγωγή στο Renderman. Επειδή υπάρχουν σκηνές στις οποίες οι δεινόσαυροι είναι ακίνητοι και πολύ κοντά στην κάμερα, το βήμα αυτό ήταν ιδιαίτερα σημαντικό: οι λεπτομέρειες (ουλές, χαρακιές, χαρακτηριστικά του δέρματος) των δεινόσαυρων έπρεπε να είναι αληθοφανείς, στοιχείο αναγκαίο να γίνει σε συνδυασμό με τον κατάλληλο φωτισμό, όχι μόνο για τη σωστή απόδοση χρωμάτων και λεπτομερειών του δέρματος των θηρίων, αλλά και για την υποβολή του θεατή σε ατμόσφαιρα τρόμου. Σε αυτό συνηγόρησαν και οι μικρές -αλλά θαυματουργές- λεπτομέρειες, όπως η σκόνη που σήκωναν οι δεινόσαυροι στο πέρασμά τους ή οι βρόντοι στο έδαφος, όταν κοπάδια από T-Rex έστρωναν στο κυνήγι κάποιον άτυχο μισθοφόρο. Στην πραγματικότητα, οι συγκεκριμένες σκηνές γυρίστηκαν με τη χρήση ...αλόγων, προκειμένου οι τεχνικοί του animation να παρατηρήσουν τον καλπασμό τους και να συνθέσουν την κίνηση των δεινόσαυρων. Το επόμενο βήμα ήταν να μελετήσουν την ακριβή κίνηση της κάμερας, ώστε να αποδώσουν με δραματικό τρόπο την καταδίωξη και να κατασκευάσουν στο Softimage μία ανάλογη ψηφιακή σκηνή. Ταυτόχρονα, έπρεπε να φροντίσουν ώστε οι φωτεινές πηγές να μη διευκολύνουν απλώς την απόδοση, αλλά να συμπίπτουν με τις συνθήκες που επικρατούν στην πραγματική εικόνα.



Μία ταινία δεν γυρίζεται εξ ολοκλήρου σε υπολογιστές!

Χαρακτηριστικός είναι ο τρόπος με τον οποίο ετοιμάστηκε η σκηνή της επίθεσης των μικρών κομψόγναθων που ήδη περιγράψαμε. Εδώ, η εμπειρία της κατασκευής ενός T-Rex μεγέθους ελέφαντα δεν θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη στην εμψύχωση ενός τόσο μικρού σε μέγεθος δεινόσαυρου. Ετσι, οι τεχνικοί επινόησαν ένα σύστημα που συνδύαζε ηλεκτρικά ελεγχόμενη κίνηση και υδραυλικά συστήματα, προκειμένου να τοποθετήσουν κάποιους από τους κομψόγναθους πάνω στο σώμα του ηθοποιού. Οι υπόλοιποι προστέθηκαν αργότερα από την ομάδα της ILM. Στην ουσία, αυτό που έγινε ήταν ο καθορισμός ενός μονοπατιού για κάθε μοντέλο μέσα στην ψηφιακή σκηνή. Αν μετά τη δοκιμαστική απόδοση το αποτέλεσμα δεν ήταν ικανοποιητικό, τότε αρκούσε η μεταβολή του μονοπατιού.


Ωρα για τα ειδικά εφέ.

Ο ΥΠΟΛΟΙΠΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

Πού πάμε, λοιπόν, μετά το "Lost World"; Αυτό φαίνεται να είναι το ερώτημα τόσο για την ομάδα παραγωγής όσο και για τον ίδιο τον Spielberg. Μετά την πρόκληση του αρχικού "Jurassic Park", το θέμα της εμψύχωσης τεράστιων αλλά ανύπαρκτων στη φύση ζωντανών οργανισμών φαίνεται να έχει καλυφθεί - μέχρι ίσως την επόμενη συνέχεια. Αλλωστε, τα κέρδη από το marketing με τα χιλιάδες κουκλάκια, μπλουζάκια και παιχνίδια που θα πουληθούν εγγυώνται την οικονομική επιτυχία της ταινίας. Οσον αφορά στις ψηφιακές σκηνές, το μεγάλο κόλπο είναι η χρήση εικονικών ηθοποιών όχι ως κασκαντέρ, όπως κατά κόρο γίνεται στο "Lost World", αλλά ως πρωταγωνιστών ή, έστω, δευτεραγωνιστών.

Οπως διαβάσατε πρώτοι στο "PC Master" πριν από έναν χρόνο, η ομάδα του George Lucas ετοιμάζει έναν νέο "Πόλεμο των Αστρων" για το φθινόπωρο του επόμενου χρόνου. Το σενάριο θα τοποθετείται χρονικά πριν από τα τρία φιλμ που είδαμε και θαυμάσαμε, με τον πατέρα Skywalker σε νεαρή ηλικία, προτού καταντήσει να φορά μάσκες και κάπες ως Darth Vader. Το κατά πόσο θα ενσωματώνεται η τεχνολογία των virtual actors στη νέα αυτή ταινία είναι ακόμα μυστήριο. Το βέβαιο, όμως, είναι ότι θα προκαλέσει την αντίδραση όσων αρνούνται την ψηφιακή τέχνη του κινηματογράφου ως ισάξια της κλασικής, αντίδραση ανάλογη εκείνης του "Toy Story". Μέχρι τότε, μην περπατάτε μόνοι στο δάσος - οι δεινόσαυροι κυκλοφορούν ελεύθεροι... ■

MICROSOFT INTERNET EXPLORER 4.0

Πρόσφατα κυκλοφόρησε η νέα έκδοση -σε final μορφή- του Internet Explorer, προγράμματος της περιβόητης αμερικανικής εταιρίας Microsoft, ιδιοκτησίας William H. Gates III, του πλουσιότερου ανθρώπου στον κόσμο. Πρόκειται για την έκδοση 4.0, η οποία αναμενόταν αρχικά στις αρχές του χρόνου, παρουσιάστηκε όμως τελικά λίγο πριν από το τέλος του 1997, τηρώντας την παράδοση των καθυστερήσεων στην κυκλοφορία των καινούριων εκδόσεων των προγραμμάτων της Microsoft.

Του Παναγιώτη Σταμ. Ανδριανέση
pandri@compulink.gr

Τις τελευταίες ημέρες του περασμένου Ιανουαρίου, αν θυμάμαι καλά, είχα πάρει τη δεύτερη μεγάλη άδειά μου από τον Ελληνικό Στρατό και, αμέσως μόλις βρέθηκα μπροστά στον υπολογιστή μου, συνδέθηκα με την CompuLink για να... πάρω τη δόση μου και φυσικά να κοιτάξω τι συμβαίνει... στον κυβερνοχώρο. Αμέσως κατάλαβα πως κάτι νέο κυκλοφορούσε: η καινούρια έκδοση του Internet Explorer, δυστυχώς όμως όχι η τελική, αλλά η δοκιμαστική, "beta" στα ελληνικά! Μου πήρε αρκετές ώρες για να την κατεβάσω, νομίζω από κάποιον υπολογιστή της Γερμανίας, αλλά άξιζε τον κόπο. Λίγο αργότερα, την εγκατέστησα, επιλέγοντας και την εγκατάσταση του Active Desktop, αφού με συνεπήρε το όνομά του, και... ξεκίνησε το μαρτύριό μου! Ο υπολογιστής μου (Pentium στα 150, με 32MB RAM) άρχισε να σέρνεται, ενώ οποιοδήποτε παράθυρο του Windows Explorer και αν άνοιγα, αυτό αλλοιωνόταν, καθώς τα γράμματα έπεφταν το ένα επάνω στο άλλο.

Να μη σας κουράζω άλλο με τα βάσανά μου. Επειτα από πολλές ημέρες δοκιμών και πειραματισμών, οι οποίοι στην ουσία διήρκεσαν έξι μήνες (στρατός βλέπετε, #$)@Æ*&!@, λίγες άδειες...), κατάλαβα, μάλλον παραδέχθηκα, πως αποκλειστικός υπεύθυνος για το χάλι του υπολογιστικού συστήματός μου ήταν ο Internet Explorer. Τον απεγκατέστησα αμέσως και όλα ξανάγιναν γαλήνια και ωραία...

Μ' αυτά και μ' αυτά, έφθασε το φθινόπωρο. Εν τω μεταξύ, απολύθηκα από τις τάξεις του Ελληνικού Στρατού και άρχισα ξανά να ενημερώνομαι για τις τρέχουσες εξελίξεις αυθημερόν και όχι ύστερα από αρκετές εβδομάδες. Ετσι, αμέσως πληροφορήθηκα, όπως όλοι σας, ότι ήταν θέμα ημερών η τελική έκδοση του προγράμματος και περίμενα υπομονετικά. Λίγο



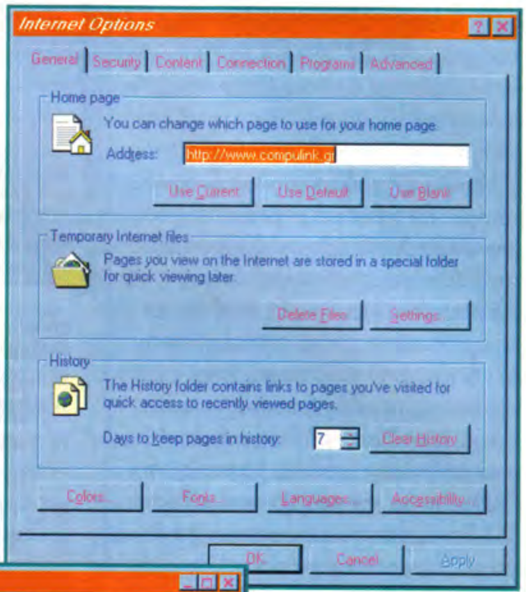
προτού εκπνεύσει ο Σεπτέμβριος, λοιπόν, το... αναμενόμενο πήρε σάρκα και οστά. Η νέα τελική έκδοση 4.0 του Microsoft Internet Explorer ήταν γεγονός και μάλιστα ανακοινώθηκε ταυτόχρονα σε ολόκληρο τον κόσμο, σύμφωνα με την πρακτική της μόδας!

Χωρίς να λέμε πολλά λόγια, πρόκειται για ένα πολύ καλό πρόγραμμα, το οποίο, αν το θελήσετε, θα αλλάξει την εμφάνιση του υπολογιστικού περιβάλλοντός σας, κάνοντάς το να μοιάζει περισσότερο με αυτό μίας Web σελίδας, παρά με το μέχρι τώρα γνωστό σας περιβάλλον Windows 95.

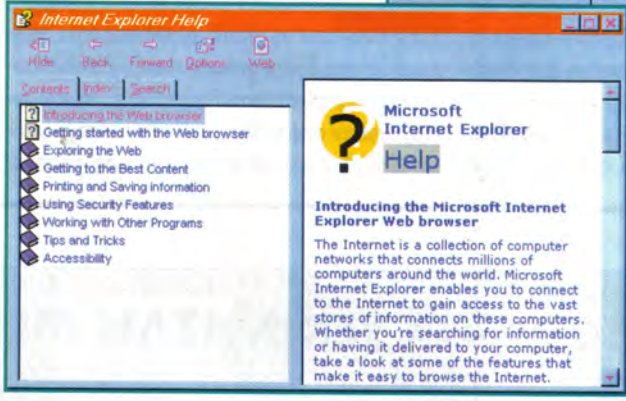
Πριν από έναν μήνα, λοιπόν, και προτού αρχίσω την εγκατάσταση της νέας τελικής έκδοσης σε άλλο φάκελο του σκληρού δίσκου, σκέφτηκα να αφήσω την παλιά έκδοση 3.0 όπως ήταν. Πράγματι, την άφησα και, αφού έβαλα τη νέα έκδοση 4.0, ανακάλυψα και πάλι την Αμερική. Δίδαγμα, λοιπόν: Δεν μπορούν να δουλέψουν σε έναν υπολογιστή η παλαιά (3.0) και η καινούρια (4.0) έκδοση του Explorer. Ακόμη κι αν αφήσετε την παλιά στον υπολογιστή σας, αυτή θα είναι άχρηστη, διότι απλούστατα δεν θα λειτουργεί. Φυσικά, κατά τη νέα εγκατάσταση όλες οι ρυθμίσεις (αρχική σελίδα, favorites, proxies, ακόμη και αποθηκευμένα μηνύματα) μεταφέρθηκαν στη νέα έκδοση με απόλυτη επιτυχία. Απ' ό,τι ακούω, το ίδιο συμβαίνει και αν δουλεύατε με... εκείνο το άλλο πρόγραμμα, μολονότι δεν μπορώ να σας το βεβαιώσω. Α!!! Να μην το ξεχάσω: Ο δίσκος μου, αγορασμένος πριν από τέσσερα χρόνια, είναι ένας SCSI Micropolis 2210 με 1MB. Τεράστια χωρητικότητα για το 1993, θα πείτε, μέσος για σήμερα. Χμ..., ούτε καν μέσος αποδεικνύεται, διότι μετά την εγκατάσταση των Windows 95, του Office Professional 97, μερικών άλλων χρειαζούμενων και τώρα του Internet Explorer ελάχιστες δεκάδες MB θα παρέμειναν προς χρήση. Ο "Εξερευνητής του Διαδικτύου" μου έφαγε περίπου 90MB, αφού διάλεξα την πλήρη εγκατάσταση (μα, ήταν δυνατόν να έχανα "καλούδια";). Μήπως θα γλίτωνα τίποτε αν είχα διαλέξει την ελάχιστη (γύρω στα 70MB) ή την τυπική εγκατάσταση (80MB); Οπως καταλαβαίνετε, όχι!

Το δεύτερο που δεν πρέπει να ξεχάσω είναι το εξής: Οπως αυστηρά με πληροφόρησε η αμερικανική Microsoft (www.microsoft.com), η αγγλική έκδοση του Explorer πρέπει να εγκατασταθεί μόνο πάνω από την πανευρωπαϊκή έκδοση των Windows 95. Ομως, μη φοβάστε, ακόμη κι αν τολμήσετε να την εγκαταστήσετε πάνω από τα ελληνικά Windows 95, το πρόγραμμα θα λειτουργήσει κανονικά, εκτός από την ενεργοποίηση του Active Desktop, η οποία δεν θα είναι δυνατή. Δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας ωστόσο διότι, όπως με πληροφόρησε η ελληνική Microsoft (www.microsoft. com/hellas), πολύ σύντομα θα κυκλοφορήσει και η ελληνική έκδοση 4.0, την οποία μπορείτε, όσοι έχετε τα ελληνικά Windows 95, να εγκαταστήσετε άφοβα πάνω από αυτά. Οχι, το άλλο πρόγραμμα δεν έχει εξελληνισθεί ακόμη...

Αρκετά όμως για τα προκαταρκτικά, καιρός να περάσουμε στο κυρίως... λογισμικό. Οπως προανέφερα, όλες οι προηγούμενες ρυθμίσεις σας μεταφέρονται αυτούσιες στη νέα έκδοση 4.0. Αν, φυσικά, θέλετε να αλλάξετε κάποιες από αυτές, μπορείτε να το κάνετε με τη βοήθεια των επιλογών View/Internet Options/... Εδώ οι λειτουργίες, σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση, είναι λίγο-πολύ ίδιες. Με την επιλογή General μπορείτε να ορίσετε όλα τα γενικά χαρακτηριστικά του προγράμματος καθώς και εμφάνισης των σελίδων, που επισκέπτεσθε: αρχική σελίδα, προσωρινά αρχεία και πρόσφατες σελίδες, χρώματα, γραμματοσειρές, γλώσσα και πρόσβαση. Με την επιλογή Security μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο ασφαλείας που επιθυμείτε για το σύστημά σας: υψηλό, μέσο, χαμηλό και προσωπικό. Με την επόμενη επιλογή, Content, μπορείτε να τακτοποιήσετε όλες τις ρυθμίσεις που αφορούν στο περιεχόμενο των σελίδων τις οποίες επισκέπτεσθε εσείς ή τα παιδιά σας (μην αντιδράτε, πολλοί από τους πρώτους αναγνώστες του "PC Master" μεγάλωσαν, παντρεύτηκαν, έκαναν παιδιά, αυτά μεγάλωσαν λίγο και τώρα πια παίζουν και με το Internet). Φυσικά, ισχύουν και στην έκδοση 4.0 όλες οι προηγούμενες ρυθμίσεις που είχατε κάνει στην παλαιότερη έκδοση 3.0 και όλοι οι αντίστοιχοι κωδικοί. Με την επιλογή Connection μπορείτε όπως και παλιά να επιλέξετε τον τρόπο σύνδεσής σας με το Διαδίκτυο, καθώς και άλλες λεπτομέρειες (proxies κ.ά.). Με την επιλογή Programs ορίζετε τα προγράμματα με τα οποία θέλετε να βλέπετε το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σας, τα νέα από τις ομάδες στις οποίες είστε συνδρομητής, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο επιθυμείτε να συμμετέχετε σε διασκέψεις. Η τελευταία επιλογή του καταλόγου Internet Options είναι η Advanced, η οποία σας δίνει τη δυνατότητα να αλλάξετε πολλές παραμέτρους λειτουργίας του προγράμματος. Η φόρμα που θα δείτε στην οθόνη σας είναι διαφορετική από εκείνη της έκδοσης 3.0 και σίγουρα πιο λειτουργική. Στον υπολογιστή μου όλα αυτά δούλεψαν άψογα: οι παλιές ρυθμίσεις και οι κωδικοί μου μεταφέρθηκαν κανονικά στην έκδοση 4.0 και λειτούργησαν ικανοποιητικά.

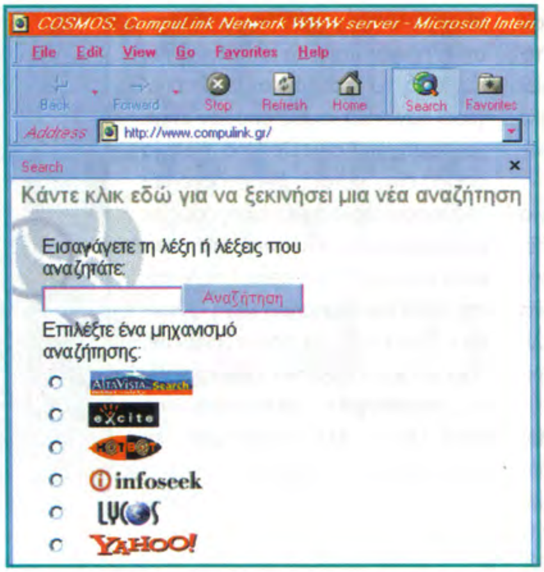


Το menu των Internet Options.



Το αναλυτικό help του Explorer 4.0.

O Explorer διαθέτει εξελιγμένες δυνατότητες αναζήτησης.



Νιώθω, όμως, ότι τόση ώρα δυσανασχετείτε. (Το περιοδικό μας είναι πολύ περισσότερο αμφίδρομο απ' ό,τι φαντάζεστε!!) Κάτι έχετε ακούσει για... διώρυγες ή κανάλια στον καινούριο Explorer και τόση ώρα δεν έκανα λόγο σχετικά με αυτά. Μη βιάζεστε, το καλό πάντα αργεί. Ετσι, μία από τις μεγάλες διαφορές -ακριβέστερα, προσθήκες- στη νέα έκδοση 4.0 είναι τα λεγόμενα κανάλια (channels). Αν δουλεύατε με την προηγούμενη έκδοση 3.0, θα είχατε σίγουρα παρατηρήσει ότι μπορούσατε να πάρετε μία σελίδα από το περιβάλλον εργασίας του Explorer και να τη σύρετε στο Desktop του υπολογιστή σας, όπου και είχατε τη δυνατότητα να την επεξεργαστείτε. Η μεγάλη διαφορά τώρα έγκειται στο εξής: η σελίδα αυτή μπορεί πια να εμφανίζεται σε εσάς ανανεωμένη, όποτε την ανανεώνει ο δημιουργός της. Την ανανέωση αυτή εντοπίζει αυτόματα ο Explorer και αναλαμβάνει να την ενσωματώσει στη σελίδα, που βρίσκεται πλέον αποθηκευμένη στον υπολογιστή σας. Φυσικά, έχετε τη δυνατότητα να ειδοποιηθείτε προτού συμβεί αυτό, οπότε, αν συμφωνήσετε, τα καινούρια στοιχεία μεταφέρονται στον υπολογιστή σας (και μόνον αυτά, για να γίνεται η σχετική οικονομία χρόνου, άρα και χρήματος - είδατε, ο Bill πάλι για εσάς νοιάζεται!). Ολη αυτή η διαδικασία οδήγησε στη δημιουργία των καναλιών, δηλαδή συγκεκριμένων διευθύνσεων του Internet, οι σελίδες των οποίων περιέχουν χρήσιμα στοιχεία και, το κυριότερο, ενδιαφέρουν το αντίστοιχο κοινό (π.χ., ελληνικού περιεχομένου για εμάς τους Ελληνες!). Τα κανάλια αυτά (channels) είναι φτιαγμένα σε Dynamic HTML. Το γεγονός αυτό ήταν και η αιχμή του δόρατος στην παρουσίαση της νέας έκδοσης του προγράμματος, πριν από έναν μήνα. Με βάση τη διαδικασία εγκατάστασης του Explorer, αυτό αυτόματα (από τα στοιχεία που του δίνετε εσείς) εγκαθιστά σε ειδικό παράθυρο, με την επωνυμία "Channel Bar", στο Active Desktop του υπολογιστή σας και τα

αντίστοιχα κανάλια. Φυσικά, τίποτα δεν σας εμποδίζει να εγκαταστήσετε και άλλα κανάλια, αν τα ενδιαφέροντά σας δεν περιορίζονται στο στενό πλαίσιο της χώρας μας και της γλώσσας μας. (Οφείλουμε να παραδεχθούμε ότι η αγορά στην Ελλάδα είναι πολύ μικρή για επενδύσεις εξειδίκευσης.) Τα ελληνικά κανάλια, πάντως, που προσφέρονται για την ώρα είναι τα ακόλουθα: CompuLink Network, Antenna, Δημοσιογραφικός Οργανισμός Λαμπράκη, Ελευθεροτυπία, Εξπρές, Flash 9,61, Hellas On Line, Mega Channel, SportLine και TechLink. Αρκετά ενδιαφέροντα μέχρι στιγμής και, φυσικά, έπεται συνέχεια...

Η επιλογή Favorites (Αγαπημένα) έχει βελτιωθεί από πλευράς λειτουργίας σε σχέση με την έκδοση 3.0. Τώρα η ταξινόμηση των αγαπημένων διευθύνσεών σας έχει γίνει πολύ πιο απλή και εύκολη και θα σας βοηθήσει να βρίσκετε απλούστερα παλιές αλλά καλές διευθύνσεις, που κάποτε είχατε σημειώσει για να ξαναδείτε. Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα ειδοποιείστε όταν αλλάζει περιεχόμενο μία διεύθυνση, την οποία έχετε καταχωρίσει στη λίστα με τις αγαπημένες σας!

Οπως ανέφερα όμως και στην αρχή, με τον καινούριο Internet Explorer δεν αποκτάτε μόνο τη νέα έκδοση ενός προγράμματος. Στην ουσία, σκοπός της Microsoft είναι να αντιληφθείτε (αν δεν το έχετε αντιληφθεί μέχρι τώρα) ότι σε λίγο καιρό (μη ρωτάτε πότε, όταν θελήσει ο Bill) Internet και Desktop θα είναι ένα και το αυτό. Ηδη, λοιπόν, τα πράγματα αρχίζουν να οδεύουν προς τα εκεί. Στο menu Start με την εγκατάσταση του Explorer προστίθεται μία ακόμη επιλογή, πριν από την τελευταία, τη Shut Down. Πρόκειται για τη Log Off <username>, η οποία έχει πάρει τη θέση της "Close all programs and log as a different user". Επίσης, στην επιλογή Settings προστέθηκαν κάποιες ρυθμίσεις για το Active Desktop και τους διάφορους καταλόγους.

Κάτι άλλο που παρατήρησα κατά τη διάρκεια των αρχικών ρυθμίσεων της εγκατάστασης είναι ότι μαζί με το κυρίως πρόγραμμα μπορούν να εγκατασταθούν και πολλά άλλα προγράμματα, βοηθητικά του Explorer. Προσέξτε το Outlook Express - σε εμένα δημιούργησε αρκετά προβληματάκια και τελικά το παράτησα. Είναι αργό, μνημοβόρο και μάλλον δύσχρηστο, μολονότι οι δυνατότητές του θα μπορούσαν να φανούν χρήσιμες. Επιτρέπει, για παράδειγμα, τη χρήση Multiple Mail, δηλαδή μπορείτε να λαμβάνετε το ταχυδρομείο σας κατά την ίδια σύνδεση από περισσότερους του ενός server! Φυσικά, αυτό στην περίπτωση που έχετε περισσότερους του ενός λογαριασμούς... Ακόμη, μπορείτε να δείτε και τα νέα των Usenet Newsgroups αλλά και να στείλετε μηνύματα σε μορφή HTML!

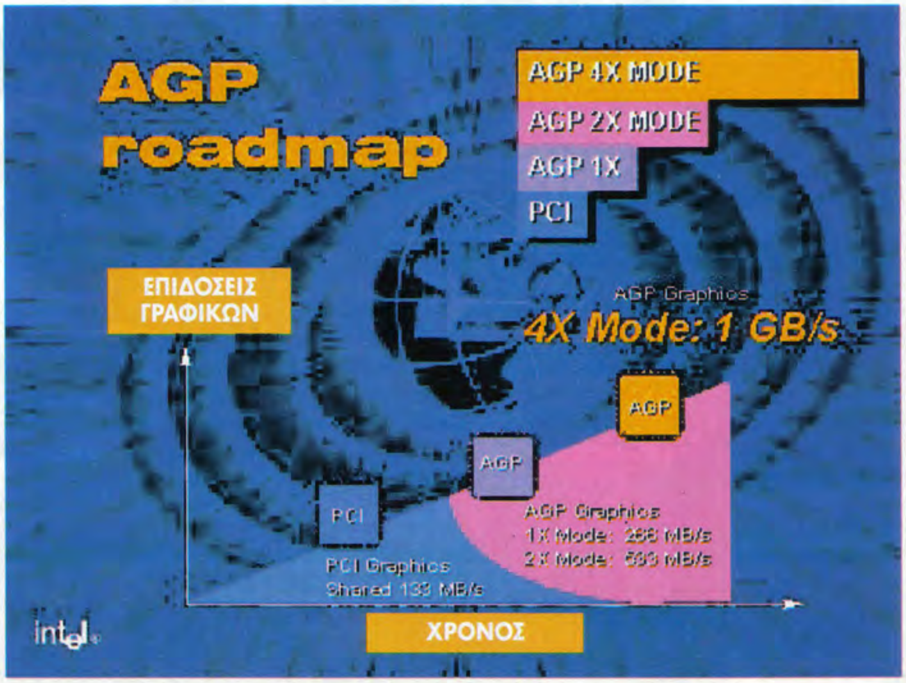
Πιστεύω ότι σας έδωσα μία εικόνα του νέου Microsoft Explorer 4.0. Σίγουρα, ασχολούμενοι μόνο λίγες ημέρες με το λογισμικό αυτό θα συλλάβετε κάποια στιγμή τον εαυτό σας να αναφωνεί την κλασική ρήση: "Μα πώς δεν δούλευα έτσι εγώ πριν; Πώς μπορούσα στο παλιό περιβάλλον;" Χμ, έτσι λένε όλοι, μην ανησυχείτε... ■

ACCELERATED GRAPHICS PORT (A.G.P.)
Η επανάσταση στα γραφικά

Το A.G.P. αποτελεί το νέο μέσο διασύνδεσης της κάρτας γραφικών με το υπόλοιπο σύστημα, το οποίο θα φέρει επανάσταση στα γραφικά και ειδικότερα σε αυτά των τριών διαστάσεων. Στην καλύτερη υλοποίησή του, το A.G.P. αναμένεται να φέρει φωτορεαλιστικά 3D γραφικά φωτογραφικής ποιότητας. Για το λόγο αυτόν παρομοιάζεται από πολλούς με τη μετάβαση από την ασπρόμαυρη φωτογραφία στην έγχρωμη. Ο εμπνευστής και δημιουργός του A.G.P., η Intel, φιλοδοξεί να εισαγάγει τα PCs σε μία νέα εποχή, κατά την οποία θα κυριαρχούν σε ακόμη περισσότερους τομείς εφαρμογών...

Του Ιάσονα Δούζα
dj@ath.forthnet.gr

Η αρχιτεκτονική του A.G.P. βασίζεται σε δύο κεντρικά χαρακτηριστικά: την πρόσβαση στην κεντρική μνήμη του υπολογιστή και την ταχύτερη συχνότητα του διαύλου από το PCI bus. Η πρόσβαση στην κεντρική μνήμη επιτρέπει σε κάποιες σημαντικές 3D διεργασίες -όπως το texture mapping και το Z-buffering- να πραγματωθούν στη μνήμη του υπολογιστή, εξασφαλίζοντας έτσι υψηλή διαμεταγωγή δεδομένων, ενώ παράλληλα εξαλείφει την ανάγκη για μεγάλες ποσότητες μνήμης στην κάρτα γραφικών. Από την άλλη πλευρά, η συχνότητα λειτουργίας του διαύλου A.G.P. θα είναι 66 ή 133MHz (ανάλογα με την έκδοση), ενώ λίγο μετά την εμφάνισή του αναμένεται μία έκδοση των 266MHz! Η πρώτη έκδοση -που θα καλείται AGP1X- προσφέρει 264MB/s μέγιστη μεταφορά δεδομένων, με τη δεύτερη -AGP2X- και τρίτη έκδοση -AGP4X- να προσφέρουν 528MB/s και 1 GB/s αντίστοιχα. Για λόγους σύγκρισης, αναφέρουμε ότι το PCI bus λειτουργεί με συχνότητα 33MHz, ενώ η μεταφορά δεδομένων του δεν υπερβαίνει τα 133MB/s, οπότε μπορεί εύκολα κάποιος να αντιληφθεί την υπεροχή του νέου bus. Τεχνολογικά, το A.G.P. δεν έχει ουδεμία σχέση με το PCI bus, είναι εντελώς ανεξάρτητο και, φυσικά, δεν πρόκειται σε καμία περίπτωση να το αντικαταστήσει. Το PCI, λοιπόν, θα παραμείνει το κεντρικό,



γενικής χρήσης bus, το οποίο αναμένεται να αναπτυχθεί περαιτέρω στο εγγύς μέλλον, με τη σταδιακή κατάργηση του ISA bus.

Το A.G.P. θα διαθέτει ένα αυτόνομο κανάλι, αφοσιωμένο στην κάρτα γραφικών, κάτι που σημαίνει ότι δεν θα μεταφέρει δεδομένα από άλλα εξαρτήματα. Φυσικά, όντας μία πολύπλοκη αρχιτεκτονική, το A.G.P. χρειάζεται την ανάλογη υποστήριξη. Το AGP slot, στο οποίο θα τοποθετείται η κάρτα γραφικών, θα είναι διαφορετικού μεγέθους από το PCI bus. Το πρώτο chipset που υποστηρίζει το εν λόγω bus κυκλοφόρησε επίσημα από την Intel στις 26 Αυγούστου (οι motherboards που το ενσωματώνουν θα κάνουν λίγο καιρό να εμφανιστούν στην αγορά) και ονομάζεται 440LX. Το συγκεκριμένο chipset υποστηρίζει τους Pentium II και Pentium Pro επεξεργαστές, αλλά όχι και τους Pentium για τους οποίους η Intel δεν σκοπεύει να δώσει λύση. Καθώς η Intel αδιαφορεί για τους επεξεργαστές πέμπτης γενιάς, μια μεγάλη ανταγωνίστριά της, η AMD, θα κατασκευάσει μέχρι το τέλος του τρέχοντος χρόνου το chipset AMD-640AGP, το οποίο θα παρέχει υποστήριξη του bus για τις motherboards πέμπτης γενιάς. Τα ολοκληρωμένα των καρτών γραφικών, από την άλλη πλευρά, σχεδιάζονται ήδη με στόχο την υποστήριξη του A.G.P., ενώ μερικές νέες κατασκευές υποστηρίζουν και το AGP2X. Τα νέα, ταχύτερα, chipsets, λοιπόν, που αναμένονται λίαν συντόμως από τους κατασκευαστές, θα είναι συμβατά τόσο με το A.G.P. όσο και με το PCI bus, ενώ φυσικά για τη χρήση στο νέου τύπου bus οι κάρτες γραφικών θα πρέπει να ανανεωθούν σχεδιαστικά. Ολα τα παραπάνω θα ωθήσουν τον καταναλωτή σε βεβιασμένες ίσως αγορές, ωστόσο είναι σχεδόν βέβαιο ότι η επένδυση στο A.G.P. θα είναι ό,τι πιο σοφό μπορεί να κάνει ο χρήστης για το σύστημά του, εφόσον βέβαια έχει κάποιο ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα γραφικά. Τα πρώτα υπολογιστικά συστήματα με την επαναστατική νέα τεχνολογία θα πρέπει να έχουν κάνει την εμφάνισή τους μέχρι το τέλος του χρόνου και στην ελληνική αγορά. Πρέπει, ωστόσο, να σημειωθεί ότι, για να προσφέρει τις εντυπωσιακές επιδόσεις τις οποίες ισχυρίζεται η Intel, το νέο bus πρέπει να υποστηρίζεται και από το λειτουργικό σύστημα. Το πρώτο λειτουργικό σύστημα που θα υποστηρίζει πλήρως το A.G.P. θα είναι τα Windows 98, ενώ για τη χρήση στα Windows 95 οι κατασκευαστές προωθούν ήδη ορισμένες "πατέντες" με drivers, που δεν αποφέρουν πάντα τα καλύτερα αποτελέσματα. Εν αναμονή λοιπόν...

Ακολούθως παρουσιάζονται οι νεότεροι επεξεργαστές γραφικών για το AGP και το PCI bus, ώστε να είστε σε θέση να γνωρίζετε και να ξεχωρίζετε την "καρδιά" της πιο σύγχρονης κάρτας γραφικών.

✔ Η Alliance Semiconductor θα προωθήσει δύο νέα chips στην αγορά, με την ονομασία ProMotion AT3D+ και AT4D, τα οποία θα υποστηρίζουν το AGP και θα αποτελούν μία ολοκληρωμένη 2D/3D λύση. Τα chips θα βασίζονται σε αρχιτεκτονική 128-bit, θα προσφέρουν δυνατότητα προβολής σε τηλεόραση, ενώ το RAM DAC τους θα τρέχει με 220MHz. Επιπλέον, θα λειτουργούν με τους τύπους μνήμης SGRAM, SDRAM και EDO DRAM. Το AT3D+ θα υποστηρίζει το πρότυπο AGP1X, ενώ το AT4D το AGP2X.

✔ Η Philips Semiconductors αναμένεται να κάνει αισθητή την παρουσία της με το chip, το οποίο προς το παρόν ονομάζει Big Cats (δηλαδή, μεγάλες γάτες!). Στον τομέα του 3D το chip θα μετακινεί από 60 έως 83 MP/s ανάλογα με τις χρησιμοποιούμενες τεχνικές, ενώ για τον τομέα του 2D η Philips ισχυρίζεται ότι λόγω των εκπληκτικών επιδόσεών του θα περιορίζεται μόνο από την ταχύτητα της μνήμης SGRAM που θα χρησιμοποιεί. Τέλος, θα διαθέτει δυνατότητα capture του video, ενώ θα προσφέρει σήμα τηλεόρασης.

✔ Η 3Dlabs θα παρουσιάσει το συνεπεξεργαστή GLINT Gamma που θα διαθέτει "μηχανή" 1.000 Mflop (ένας Pentium II επεξεργαστής παράγει μόλις 300-400 MFlop!), η οποία θα επεξεργάζεται 3.3 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Θα υποστηρίζει το AGP και θα συνεργάζεται με τους επεξεργαστές GLINT 500TX, GLINT Delta, καθώς και με όλα τα μελλοντικά προϊόντα της 3Dlabs. Επίσης, η εταιρία αναμένεται να παρουσιάσει έναν 2D/3D επεξεργαστή, τον GLINT MX 3D, που θα προσφέρει 16.5 έως 33 MP/s, ανάλογα με τις τεχνικές οι οποίες χρησιμοποιούνται, ενώ θα μετακινεί 1 εκατομμύριο πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο. Θα συνεργάζεται τόσο με το AGP1X όσο και με το PCI bus, ενώ μέχρι οκτώ επεξεργαστές του ίδιου τύπου θα μπορούν να δουλέψουν παράλληλα, αυξάνοντας κατακόρυφα την απόδοση. Ο επεξεργαστής υποστηρίζει μέχρι 70MB μνήμη τύπου VRAM ή EDO DRAM και θα προσφέρει μέγιστη ανάλυση 2.048x2.048 γραμμές. Το PERMEDIA 2 είναι ένα άλλο νέο chip από την 3Dlabs, το οποίο έχει αναπτυχθεί από κοινού με την Texas Instruments, προσφέρει μία ολοκληρωμένη 2D/3D λύση, περιλαμβάνει ενσωματωμένο RAM DAC των 230MHz, ενώ υποστηρίζει και επιτάχυνση MPEG2 video. Είναι συμβατό τόσο με το AGP όσο και με το PCI bus και, όσον αφορά στις επιδόσεις, προσφέρει 80 MP/s και κινεί 1 εκατομμύριο πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο. Τέλος, σημειώνουμε ότι υποστηρίζει μέχρι 8MB μνήμης SGRAM.

✔ Η Cirrus Logic παρουσίασε το chip Laguna3D-AGP, το οποίο, από ό,τι δηλώνει και το όνομά του, υποστηρίζει το AGP bus. Το Laguna3D-AGP λειτουργεί αποκλειστικά με μνήμη RDRAM.

✔ Η NEC έχει ήδη λανσάρει το chip

MILLION PIXELS PER SECOND (MP/S)

Ο δείκτης αυτός φανερώνει τον αριθμό των pixels (σε εκατομμύρια) που μπορεί να μετακινήσει το chipset σε ένα δευτερόλεπτο. Εννοείται ότι όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός που αντιστοιχεί σε αυτόν τόσο υψηλότερες είναι και οι επιδόσεις του chipset. Ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί ότι μερικοί κατασκευαστές συνηθίζουν να μετράνε τα chips τους σε υπολογιστές πολύ υψηλών δυνατοτήτων, ώστε να παραλάβουν καλύτερα αποτελέσματα, ενώ δεν συμπεριλαμβάνουν ορισμένες τεχνικές 3D οι οποίες επιβαρύνουν κατά πολύ το chipset. Ετσι, δεν υπάρχει προς στιγμήν κάποιο σταθερό, απόλυτο μέτρο σύγκρισης.

ΟΙ ΝΕΟΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΟ A.G.P.





Τα νέα chips της 3Dlabs.



Το RIVA 128 3D είναι μία ολοκληρωμένη λύση από τη NVIDIA.



Το Real 3D/100 από τη Lockheed Martin.



Στο "παιχνίδι" του AGP και η Sigma Design.



3D Rage Pro από την ATI.

PowerVR PCX2, που αποτελεί έναν από τους πιο ισχυρούς 3D επεξεργαστές χαμηλού κόστους. Στον τομέα των επιδόσεων προσφέρει 40 MP/s, ενώ χρησιμοποιεί μία μοναδική μέθοδο για τη διεκπεραίωση της τεχνικής Z-buffer, με αποτέλεσμα να μην απαιτεί μνήμη για τη λειτουργία αυτή. Ο επεξεργαστής δεν υποστηρίζει το AGP.

✔ Η Neomagic παρουσίασε το νέο ολοκληρωμένο 2D/3D chip για φορητούς υπολογιστές, ονόματι MagicGraph128XD, το οποίο διαθέτει ιδιαίτερα ανεπτυγμένη τεχνολογία, αφού περιλαμβάνει 2MB DRAM ενσωματωμένη μνήμη και διαθέτει 128-bit αρχιτεκτονική!

✔ Η Oak Technology παρουσιάζει το WARP 5, έναν 2D/3D επεξεργαστή με ενσωματωμένο RAM DAC. Το WARP 5 προσφέρει 50 MP/s, ενώ δεν χρειάζεται επιπλέον μνήμη για τις τεχνικές Z-buffering και Anti-aliasing, κάτι που κρατά το κόστος της κάρτας γραφικών που θα το υλοποιεί σε χαμηλά επίπεδα.

✔ Η Fujitsu παρουσίασε τον Pinolite, έναν χαμηλού κόστους εξειδικευμένο 3D συνεπεξεργαστή, ο οποίος αναλαμβάνει να μετακινήσει 500.000-750.000 πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο και μπορεί να συνεργαστεί με οποιοδήποτε chip, ώστε να αυξήσει τις επιδόσεις μίας κάρτας γραφικών.

✔ Η TriTech Microelectronics θα παρουσιάσει τον επεξεργαστή Pyramid 3D, ο οποίος θα μετακινεί 50 MP/s και 1 έως 1.3 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Ο Pyramid 3D είναι ένας ολοκληρωμένος 2D/3D επιταχυντής με ενσωματωμένο RAM DAC των 200MHz. Τέλος, υποστηρίζει μνήμη SDRAM, SGRAM και EDO DRAM, με μέγεθος μέχρι και 32MB.

✔ Η Lockheed Martin θα παρουσιάσει το REAL3D/100, έναν αφοσιωμένο 3D επιταχυντή, ο οποίος θα υποστηρίζει μέχρι 8MB μνήμη. Θα προορίζεται για το PCI bus, ενώ θα διαθέτει και ενσωματωμένο συνεπεξεργαστή με ισχύ 66 MFlops. Σημειώνουμε, τέλος, ότι θα προσφέρει 33 MP/s και 750.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο.

✔ Η ATI θα παρουσιάσει το 3D RAGE PRO, ένα 2D/3D chip με επιτάχυνση MPEG2 video και παραγωγή σήματος τηλεόρασης με τη συνεργασία του ImpactTV chip. Το chip περιλαμβάνει ενσωματωμένο RAM DAC των 230MHz και υποστηρίζει το AGP1X, AGP2X, καθώς και το PCI bus. Οσον αφορά στις επιδόσεις, μεταφέρει 45-75 MP/s και διαχειρίζεται έως 1.2 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Επίσης, υποστηρίζει τις μνήμες SGRAM, DRAM, EDO DRAM, SDRAM και WRAM (με εξωτερικό RAM DAC) μέχρι 16MB.

MILLION POLYGONS PER SECOND (MTS)

Οσο περισσότερα πολύγωνα μπορεί να μετακινήσει ένα chipset τόσο πιο εύκολα θα μετακινούνται οι σκηνές με πολύπλοκα 3D γραφικά. Ετσι, όσο υψηλός και αν είναι ο δείκτης MP/s, εάν δεν συνοδεύεται από έναν ικανοποιητικό δείκτη στα πολύγωνα, το chip δεν θα αποδίδει ικανοποιητικά σε 3D γραφικά με υψηλή λεπτομέρεια. Τα νούμερα που αναφέρουν οι κατασκευαστές παρουσιάζουν τα ίδια φαινόμενα με το δείκτη MP/s. Εδώ χρησιμοποιείται η συντομογραφία Mts από τη συνώνυμη έκφραση Million Triangles per second.

✔ Η Sigma Designs παρουσιάζει το REALmagic3D, έναν χαμηλού κόστους ολοκληρωμένο 2D/3D επεξεργαστή με ενσωματωμένο RAM DAC των 200MHz. Το chip είναι pin compatible με το S3 ViRGE, οπότε μπορεί να τοποθετηθεί εύκολα στις κάρτες γραφικών οι οποίες φέρουν το συγκεκριμένο chip.

✔ Η NVIDIA παρουσίασε το RIVA 128 3D, το οποίο, από ό,τι φανερώνει το όνομά του, βασίζεται σε 128-bit αρχιτεκτονική και αποτελεί μία ολοκληρωμένη 2D/3D λύση, τόσο για το PCI όσο και για το AGP. Το RIVA μετακινεί 100 MP/s και 1,5 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο, περιλαμβάνει 3,5 εκατομμύρια transistors και θεωρείται από τα ταχύτερα ολοκληρωμένα chips της εποχής μας. Διαθέτει, επίσης, ενσωματωμένο RAM DAC, με συχνότητα λειτουργίας 200MHz, ενώ προσφέρει σήμα τηλεόρασης και επιτάχυνση MPEG2 video.

✔ Η S3 παρουσιάζει το ViRGE/GX2, το οποίο υποστηρίζει το AGP bus, προσφέρει επιτάχυνση 2D/3D, ενώ παράγει και σήμα τηλεόρασης.

✔ Η Silicon Reality ανακοίνωσε τη διάθεση του TAZ, το οποίο προσφέρει 75 MP/s και 1,0 με 1,4 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο.

✔ Η Number Nine ανακοίνωσε τη μαζική παραγωγή του νέου επεξεργαστή της, με την εντυπωσιακή και συνάμα περίεργη ονομασία "Ticket To Ride". Ο νέος 128-bit επεξεργαστής προσφέρει επιτάχυνση 2D/3D και προορίζεται τόσο για το PCI bus όσο και για το AGP. Υποστηρίζει μέχρι 24MB μνήμη SGRAM, WRAM ή VRAM και διαθέτει 8KB ενσωματωμένη texture cache για την επιτάχυνση των 3D λειτουργιών.

✔ Η Trident παρουσίασε τον 2D/3D επεξεργαστή με την ονομασία 3D-Image975, που υποστηρίζει το AGP. Προσφέρει σήμα τηλεόρασης, ενώ προαιρετικά διατίθεται και μαθηματικός συνεπεξεργαστής που επιταχύνει τις λειτουργίες του chip στο 3D. Εως το τέλος του χρόνου θα κάνει την εμφάνισή του και το 3D-Image985 που υποστηρίζει το AGP2X, διατίθεται και σε έκδοση με επιτάχυνση MPEG2 video, ενώ μεταφέρει 60 MP/s και 1,2 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο.

✔ Η Tseng Labs θα παρουσιάσει το ET6300, έναν ολοκληρωμένο 2D/3D επιταχυντή με 128-bit αρχιτεκτονική. Θα υποστηρίζει τόσο το PCI bus όσο και το AGP, ενώ θα "τρέχει" αποκλειστικά με μνήμη MDRAM.

✔ Η 3Dfx Interactive παρουσίασε το Voodoo Rush, ένα αφοσιωμένο 3D chipset (διακρίνεται σε δύο chips), ικανό να κινήσει 45 MP/s και 1 εκατομμύριο πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Το επόμενο chipset της εταιρίας, με δυνατότητες 2D και 3D, ονομάζεται προς το παρόν "Banshee", θα υποστηρίζει το AGP2X και θα προσφέρει τρεις φορές την απόδοση του Voodoo Rush!

✔ Η Rendition ανακοίνωσε την παραγωγή του Verite 2200, το οποίο βασίζεται σε RISC αρχιτεκτονική και προσφέρει μία ολοκληρωμένη 2D/3D λύση, με επιτάχυνση MPEG2 video και παραγωγή σήματος τηλεόρασης.

■

STREET test

Το "PC Master"... αιφνιδιάζει! Κάθε μήνα οι συντάκτες μας David Meftah και Σπύρος Παράσχης "οργώνουν" τα καταστήματα πώλησης υπολογιστών και περιφερειακών, δοκιμάζοντας επιτόπου μηχανήματα στη σύνθεση με την οποία θα δοθούν σε εσάς, τους τελικούς καταναλωτές.



Φθάσαμε αισίως στο τρίτο Street Test του "PC Master". Αν τώρα μαζί με το "τρίτο" σάς έρχεται στο μυαλό και το "φαρμακερό", δεν μπορούμε παρά να συμφωνήσουμε μαζί σας. Μόνο που δεν είναι φαρμακερό ούτε για εμάς ούτε για τους σωστούς επαγγελματίες του χώρου, οι οποίοι φυσικά δεν έχουν απολύτως τίποτα να φοβηθούν από μία επιτόπου εκτίμηση των δυνατοτήτων των μηχανημάτων τους. Το Street Test είναι, και πρέπει να είναι αν θέλει να λέγεται αντικειμενικό, φαρμακερό μονάχα ως προς τα καταστήματα εκείνα που δεν σέβονται τον πελάτη ή υποτιμούν την αξία της σωστής ενημέρωσής του.

Δεν πρέπει βέβαια να παραλείψουμε να ευχαριστήσουμε όλους εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master", για την ενθουσιώδη υποδοχή που επιφυλάξατε με τις επιστολές και τα τηλεφωνήματά σας στην πρωτοποριακή αυτή προσπάθεια, η οποία θέλουμε να πιστεύουμε ότι αποτελεί μία ουσιαστική

των Σπύρου Παράσχη & David Meftah



παρέμβαση στην ελληνική αγορά Πληροφορικής, με γνώμονα πάντοτε το δικό σας καταναλωτικό συμφέρον. Θα συνεχίσουμε να πραγματοποιούμε κάθε μήνα αιφνιδιαστικές επισκέψεις στα καταστήματα Πληροφορικής, δοκιμάζοντας τα μηχανήματα στην πραγματική σύνθεσή τους, χωρίς να περιμένουμε "το βουνό να πάει στον Μωάμεθ" καλλωπισμένο και φροντισμένο προσεκτικά, όπως κάνουν ανεξαιρέτως όλα τα υπόλοιπα περιοδικά του χώρου. Ειλικρινά χαιρόμαστε που τα Street Tests συνάντησαν τη θετική αποδοχή της ίδιας της αγοράς, κάτι που σίγουρα αποτελεί σημάδι υγιούς λειτουργίας της. Λίγα ήταν μέχρι στιγμής τα καταστήματα που αρνήθηκαν να επιτρέψουν στους συνεργάτες του περιοδικού τη διεξαγωγή των δοκιμών και φανταζόμαστε πως στο μέλλον ο αριθμός τους θα μειωθεί ακόμα περισσότερο, καθώς δεν είναι προς το συμφέρον τους να δείχνουν στο αναγνωστικό κοινό του περιοδικού πως δειλιάζουν, όταν καλούνται να αποδείξουν "τι ψάρια πιάνουν" τα προϊόντα που θέλουν να του (σας) πουλήσουν.

Υπενθυμίζουμε, για μία ακόμη φορά, πως για τις μετρήσεις χρησιμοποιούμε το γνωστό και αναγνωρισμένο WinBench, ενώ στο τεύχος 87 του "PC Master" μπορείτε να βρείτε όλες τις λεπτομέρειες που αφορούν στη διαδικασία λήψης και αξιολόγησης των μετρήσεων. Από αυτόν το μήνα, όπως θα διαπιστώσετε, ανανεώσαμε το μηχάνημα αναφοράς των PC Master Labs, προκειμένου να είμαστε πιο κοντά στις εξελίξεις, αφού δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η Πληροφορική είναι ένας κλάδος της τεχνολογίας που αναπτύσσεται ραγδαία και δεν επιτρέπει επαναπαύσεις.

Ωρα όμως να σας αφήσουμε να δείτε τα Street Tests αυτού του μήνα, που παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον, αφού προέρχονται από γνωστά καταστήματα του χώρου. Ο λόγος, λοιπόν, στον David Meftah και τον Σπύρο Παράσχη που, για άλλη μια φορά, "όργωσαν" τους δρόμους αλλά και τα... ενδότερα πέντε σύγχρονων PCs.

Βαγγέλης Κράτσας

INFOWORLD 166 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ INFOWORLD

Το πρώτο test αυτού του μήνα έγινε σε ένα ακόμη κατάστημα της ευρύτερης περιοχής του Πολυτεχνείου, όπως έχει καθιερωθεί από τα προηγούμενα Street Tests. Επισκεφθήκαμε λοιπόν το InfoWorld, στο νούμερο 28 της οδού Ζαΐμη.

Το μηχάνημα που μας παραχωρήθηκε από τους υπεύθυνους για το τεστ ήταν ένας σύγχρονος Pentium 166 MMX. Εκτός από την τεχνολογία MMX, που έχει γίνει πλέον μπανάλ (μήπως διαφωνεί κανείς στο ότι οι υπολογιστές έχουν γίνει και μόδα;), ο υπολογιστής του InfoWorld διέθετε και άλλα προηγμένα χαρακτηριστικά. Το βασικότερο αυτών συνοψίζεται σε τρία γράμματα: ATX. Τόσο το full tower κουτί του μηχανήματος όσο και η motherboard της Soyo ακολουθούσαν το συγκεκριμένο πρότυπο. Ο υπολογιστής εξαερίζεται καλύτερα, υπάρχει άνεση χώρου για την τοποθέτηση των καρτών και η διαδικασία εκκίνησης/κλεισίματος του υπολογιστή καθίσταται ευκολότερη χάρη στο πληρέστερο power management. Ολα αυτά λοιπόν υπάρχουν στο συγκεκριμένο υπολογιστή.



Εκτός των προαναφερομένων, όμως, ο υπολογιστής του InfoWorld διαθέτει και άλλα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Το ρόλο του σκληρού (δίσκου) έχει πάρει ο Quantum Fireball ST με τα 3.2 Gigabytes, ενώ τα 32MB της μνήμης φαίνονται αρκετά για τις περισσότερες σημερινές εφαρμογές. Στον τομέα των γραφικών βλέπουμε τη συνηθισμένη Matrox Mystique, η οποία κάνει καλά τη δουλειά της, αν και έχει παλιώσει. Το μουσικό ταλέντο του υπολογιστή έχει αναλάβει να εκφράσει η απρόσκοπτη SoundBlaster 16 Vibra, ενώ στη θέση του modem βλέπουμε το best seller εν Ελλάδι Supra Express 33.600, που βολεύεται στο εσωτερικό του υπολογιστή. Τέλος, το όλο σύστημα συνοδεύεται από την 15άρα οθόνη 449XA της Nokia, η οποία όπως αποδεικνύεται, εκτός από καλά κινητά τηλέφωνα, φτιάχνει και καλές οθόνες. Να έκανε και λίγο πιο εύχρηστα τα χειριστήριά της...



Ισως λίγο τσιμπημένος στην τιμή, αλλά η καλή απόδοση έχει κάποιο κόστος.

Πρόκειται όμως για μικρά παράπονα που δεν μπορούν να αμαυρώσουν την εικόνα ενός καλού υπολογιστή. Το κερασάκι στην τούρτα είναι το full tower ATX κουτί, που κάνει το μηχάνημα να δείχνει πιο επαγγελματικό και του δίνει μερικούς ακόμα πόντους στην εκτίμησή μας.

Επεξεργαστής: Pentium 166 MMX
Motherboard: Soyo 5XA ATX
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 3.2GB
Κάρτα γραφικών: Matrox Mystique
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 Vibra
CD-ROM: Hitachi 16X
Κουτί: Full Tower ATX
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: 2x25 Watt
Οθόνη: Nokia 449XA
Modem: Supra 33.600 εσωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: DOS 622, Win 95
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad, βιβλίο-οδηγός για το Internet
Εγγύηση: 3 έτη
Υποστήριξη: Κατ' οίκον κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 289.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 117.000 δρχ.
Τιμή modem: 22.500 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 118

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 27



DATAPOINT 166 MMX INTEL

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ DATAPOINT



Για τη διεξαγωγή και του επόμενου test παραμείναμε στο κέντρο της Αθήνας. Συγκεκριμένα επισκεφθήκαμε το DataPoint, ένα κατάστημα που βρίσκεται στη συμβολή των οδών Σολωμού και Μπόταση, όπου μετρήσαμε άλλον έναν υπολογιστή που βασίζεται στον Pentium 166 MMX της Intel.

Εκτός από τον συνηθισμένο επεξεργαστή, τα υπόλοιπα εξαρτήματα του μηχανήματος της DataPoint είναι από τα πιο γνωστά στην αγορά. Διαπιστώσαμε λοιπόν την παρουσία της motherboard της Soyo, του δίσκου 2.1GB της Quantum και της κάρτας γραφικών με το Virge chipset. Ενώ όμως η κάρτα γραφικών της Diamond Stealth σημείωσε τις αναμενόμενες χαμηλές επιδόσεις, ο σκληρός δίσκος φάνηκε πιο αργός από ό,τι τον περιμέναμε.

Από εκεί και πέρα το μηχάνημα διέθετε 32MB μνήμης και μια SoundBlaster 16, η οποία μπορεί να μην έχει την καλύτερη απόδοση ήχου, αλλά σας απαλλάσσει από τον πονοκέφαλο της συμβατότητας. Εξαίρετη εντύπωση μας έκανε το εξωτερικό modem Crypto, το οποίο εκτός από τα πολύ καλά τεχνικά χαρακτηριστικά του, διαθέτει εξαιρετικό design και καταλαμβάνει ελάχιστο χώρο στο γραφείο σας.

Τον περίμενα πιο γρήγορο. Ο δίσκος δεν ήταν κάτι το ιδιαίτερο, ενώ χρειάζεται και καλύτερη κάρτα γραφικών.



Ο υπολογιστής 166 MMX της DataPoint είναι ένας προσωπικός υπολογιστής που μπορεί να ανταποκριθεί στις ανάγκες σας. Μην περιμένετε όμως να σας συναρπάσουν οι επιδόσεις του, γιατί θα απογοητευθείτε.

Κι ένα μικρό σχόλιο του Σπύρου: Κάποια στιγμή το καλοκαίρι είχα κάνει μια μεγάλη αναβάθμιση του υπολογιστή μου στην DataPoint. Μεταξύ άλλων, είχα αλλάξει και το κουτί του. Το LED όμως του δίσκου δεν άναβε και το ανέφερα στους υπεύθυνους. Η απάντηση που έλαβα ήταν ότι οι σκληροί δίσκοι της Quantum δεν είναι συμβατοί με το LED των νέων κουτιών και κολλάνε αν το συνδέσουμε. Πράγματι, όταν συνέδεσα ο ίδιος το καλώδιο διαπίστωσα ότι το σύστημα δεν ξεκινούσε καν. Γιατί όμως η DataPoint επέμενε να χρησιμοποιεί αυτά τα "νέα" κουτιά;

Επεξεργαστής: Pentium 166 MMX
Motherboard: Soyo BT5
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 2.1GB
Κάρτα γραφικών: Diamond Stealth 3D 2240 2MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16 bit
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: Midi
Πληκτρολόγιο: 102 πλήκτρων
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: Yamaha
Οθόνη: Philips 15" 105A
Modem: Crypto 33.600 Extra εξωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: Mouse pad, Internet για έναν μήνα
Εγγύηση: 1 έτος
Υποστήριξη: Εκπαίδευση σε βασικές εφαρμογές, τηλεφωνική υποστήριξη
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 260.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 112.000 δρχ.
Τιμή modem: 37.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 103

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 25

ΙΚΑΡΟΣ 166 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ MICROPOLIS



Κατεβαίνοντας την οδό Στουρνάρη από την πλατεία Εξαρχείων, θα συναντήσετε στο αριστερό σας χέρι το κατάστημα MicroPolis. Εκεί πήγαμε για να μετρήσουμε έναν Ικαρο, όπως ονομάζει το κατάστημα τη σειρά των υπολογιστών που κατασκευάζει.

Ο Ικαρός μας ήταν ένα οικονομικό μηχάνημα. Τόσο ο επεξεργαστής όσο και τα υπόλοιπα μέρη του ήταν επιλεγμένα με βάση το χαμηλό κόστος. Ετσι, τη θέση του επεξεργαστή καταλάμβανε ο Intel Pentium 166 MMX και ο σκληρός δίσκος ήταν ο Quantum Fireball 1.6 GB, αρκετά γρήγορος μεν, ωστόσο οποιοσδήποτε δίσκος με λιγότερα από 2GB θεωρείται πλέον μικρός. Οικονομική ήταν και η κάρτα γραφικών, η συνηθισμένη Diamond Stealth 2240, η απόδοση της οποίας στα Windows είναι καλή αλλά στα τρισδιάστατα γραφικά προσφέρει μόνο κατ' ευφημισμό "επιτάχυνση". Συνεχίζοντας, η οθόνη ήταν η ικανοποιητική Nokia 449XA, ενώ πολύ καλές είναι οι εντυπώσεις από το εξωτερικό 33.600 modem της Crypto. Στην πράξη καθίστατο εμφανής η έλλειψη μνήμης. Πλέον έχουμε συνηθίσει τα μηχανήματα με 32MB και έτσι τα 16MB μας φαίνονται σχετικά ανεπαρκή. Φυσικά με 16MB (και με λιγότερα άλλωστε) μπορεί κάποιος να κάνει τη δουλειά του και λίγα προγράμματα θα αρνηθούν τη συνεργασία τους, αλλά η "σωστή" ποσότητα μνήμης είναι πλέον τα 32MB.

Θα ήθελα περισσότερη μνήμη και καλύτερη απόδοση από τον επεξεργαστή. Πολύ καλός για την τιμή του.



Ο Ικαρός μας δεν πέταξε πολύ ψηλά στον τομέα των επιδόσεων, κατάφερε όμως να παρουσιαστεί αρκετά ανταγωνιστικός και χάρη στην ισορροπημένη σχέση απόδοσης προς τιμή να λάβει μια καλή θέση στην εκτίμησή μας.

Επεξεργαστής: Pentium MMX 166
Motherboard: QDI
Cache: 512KB
Μνήμη: 16MB EDO
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball 1.6GB
Κάρτα γραφικών: Diamond Stealth 2240
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: Mini
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων
Ποντίκι: 3 πλήκτρων
Ηχεία: 60 Watt
Οθόνη: Nokia 449XA
Modem: Crypto 33.600 Extra εξωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: -
Επιπλέον προσφορές: -
Εγγύηση: 3 έτη
Υποστήριξη: Κατ' οίκον κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 213.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 112.700 δρχ.
Τιμή modem: 34.500 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 106

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 29



IBM PERSONAL COMPUTER 300GL

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ MPS CENTER

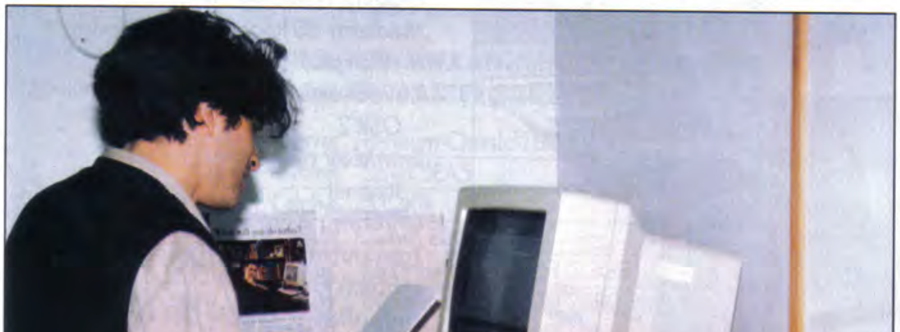
Επιτέλους, να και ένας επώνυμος υπολογιστής που συμμετείχε στη διαδικασία του Street Test. Πρόκειται για έναν IBM PC 300GL, που βρήκαμε στον όμορφο χώρο του MPS Center, στο 583 της οδού Βουλιαγμένης. Το πρώτο που παρατηρεί κάποιος, αφού ανοίξει τη συσκευασία και συνδέσει το μηχάνημα, είναι ο πολύ καλός σχεδιασμός του. Το κουτί είναι ένα λεπτό desktop, πάνω στο οποίο τοποθετείται το ευκρινέστατο IBM monitor. Ολα τα μέρη του υπολογιστή είναι χρωματισμένα στους ίδιους τόνους και έχουν το ίδιο design. Γενικά η εμφάνιση του 300GL είναι ευχάριστη και αποτελεί μία αλλαγή από τα δεκάδες παρόμοια - ανώνυμα ως επί το πλείστον - μηχανήματα που κυκλοφορούν στην αγορά. Εκτός όμως της εξωτερικής εμφάνισης, στις μετρήσεις ο υπολογιστής της IBM άφησε ανάμεικτες εντυπώσεις. Οι επιδόσεις του είναι κατώτερες από αυτές ανώνυμων συστημάτων που βασίζονται στον Pentium 166 MMX. Ο μεγάλης χωρητικότητας IBM δίσκος αποδείχθηκε πιο αργός από τους αντίστοιχους Quantum, ενώ και η on board τοποθετημένη κάρτα γραφικών της Cirrus Logic δεν βάζει φωτιά με τις επιδόσεις της.

Ενα κλασικό μηχάνημα IBM το οποίο αποπνέει ποιότητα, αλλά πηγαίνει πιο αργά από τους ανώνυμους ανταγωνιστές του. Προσιτή τιμή.



Αυτά όμως που ξεχωρίζουν στον υπολογιστή είναι η καλή ποιότητα όλων των τμημάτων του, το πολύ πλούσιο software και το έντυπο υλικό που τον συνοδεύουν, τα οποία καλύπτουν σχεδόν όλες τις (δημιουργικές, πλην παιχνιδιών) ανάγκες ενός χρήστη. Αξίζει να αναφέρουμε ότι εκτός από το CD-ROM της Hitachi, το οποίο λάβαμε υπόψη μας για τις μετρήσεις και τις τιμές, το σύστημα διατίθεται και με εξωτερικό CD-ROM Datawise.

Οπως βλέπετε ο IBM Personal Computer 300GL, παρ' ότι δεν σημειώνει υψηλές επιδόσεις στον τομέα της ταχύτητας, καταφέρνει να ξεχωρίζει από τα ανώνυμα (ή όχι τόσο επώνυμα...) συστήματα που υπάρχουν στην αγορά, τόσο λόγω της επιλογής των εξαρτημάτων του και του όλου σχεδιασμού του όσο και λόγω της γενικότερης αντίληψης της IBM για το πώς πρέπει να είναι ένας home υπολογιστής.



Επεξεργαστής: Pentium MMX 166
Motherboard: IBM
Cache: 256KB
Μνήμη: 16MB
Σκληρός δίσκος: IBM 2,5GB
Κάρτα γραφικών: Cirrus Logic 5446 2MB (on board)
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 16
CD-ROM: Hitachi 16x
Κουτί: IBM Desktop slimline
Πληκτρολόγιο: IBM Windows
Ποντίκι: 2 πλήκτρων
Ηχεία: Arowana 240 Watt
Οθόνη: IBM G50 15"
Modem: US Robotics 33.600 Extra εξωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: Πλούσιο συνοδευτικό software IBM, Win 95
Επιπλέον προσφορές: Μεγάλη συλλογή βιβλίων
Εγγύηση: 3 έτη
Υποστήριξη: Κατόπιν συμφωνίας
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 345.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 99.000 δρχ.
Τιμή modem: 43.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	96
ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ	19

WINPOWER 233 MMX

ΑΠΟ ΤΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ SILICON STAR

Μετά το κέντρο της Αθήνας, όπως έχουμε καθιερώσει από τα προηγούμενα tests, βρεθήκαμε στο Νέο Κόσμο, στο κατάστημα Silicon Star. Το μηχάνημα που μας διατέθηκε ήταν η τελευταία προσφορά του καταστήματος, ο υπολογιστής WinPower 233 MMX. Οι υπεύθυνοι θεωρούν ότι με το σύστημα αυτό έχουν πετύχει έναν πολύ καλό συνδυασμό υψηλών επιδόσεων και προσιτής τιμής. Ο επεξεργαστής στον οποίο βασίζεται είναι ο μεγαλύτερος μέχρι στιγμής Pentium MMX, που τρέχει στα 233MHz. Η απόδοσή του σε συνδυασμό με τη motherboard της QDI ήταν πολύ καλή και δικαιολόγησε απόλυτα την επιλογή του. Ο σκληρός δίσκος της Quantum έπιασε τις συνηθισμένες, ιδιαίτερα ικανοποιητικές, επιδόσεις του, συνεπικουρούμενος από τους BUS master drivers των Windows OSR 2 που ήταν εγκαταστημένοι στο μηχάνημα. Τα παραπάνω, μαζί με το 24απλής ταχύτητας CD-ROM της Mitsumi και τα 32MB της μνήμης σε μορφή DIMMs 168pin, μας έδωσαν ένα πολύ γρήγορο σύστημα. Ειδικά σε ό,τι αφορά τη μνήμη, οι τεχνικοί του καταστήματος πιστεύουν ότι η EDO μνήμη στα συνηθισμένα SIMMs 72pin είναι πλέον ξεπερασμένη και δεν δίνει στους υπολογιστές υψηλής ταχύτητας την απαιτούμενη σταθερότητα.

Πολύ γρήγορος και με καλή σχέση τιμής προς απόδοση, ο WinPower μας τα χαλάει λίγο στο ζήτημα της κάρτας γραφικών.



Στις καλές επιδόσεις του συστήματος μοναδική παραφωνία υπήρξε η κάρτα γραφικών της Diamond. Δεν υπάρχει λόγος να χαντακώνεις ένα τόσο γρήγορο computer εγκαθιστώντας μια παλαιάς τεχνολογίας κάρτα γραφικών. Στον WinPower 233 θα άξιζε μια Millenium II. Την εικόνα του συστήματος συμπλήρωνε το γνωστό monitor της Nokia με τον ωραίο σχεδιασμό και τα ενσωματωμένα - αλλά μικρά - ηχεία, ενώ το modem της USR υπήρξε μια δοκιμασμένη επιλογή ποιότητας.

Ο WinPower 233 ήταν γρήγορος και με μια άλλη κάρτα γραφικών θα μπορούσε να πάει ακόμα καλύτερα. Αν, πάντως, θέλετε συμβουλές για να κάνετε τον υπολογιστή σας γρηγορότερο, δεν έχετε παρά να απευθυνθείτε στον Στέλιο, έναν εκ των τεχνικών του καταστήματος, ο οποίος είναι όπως φαίνεται μανιακός των μετρήσεων και των μετατροπών και 1-2 πόντοι λιγότεροι στο CPUmark είναι ικανοί να του χαλάσουν τη μέρα.



Επεξεργαστής: Pentium 233 MMX
Motherboard: QDI Titanium IB 512K
Cache: 512KB
Μνήμη: 32MB
Σκληρός δίσκος: Quantum Fireball ST 3.2GB
Κάρτα γραφικών: Diamond Stealth 3D 2400 4MB
Κάρτα ήχου: SoundBlaster 64 PnP
CD-ROM: Mitsumi 24x
Κουτί: Midi
Πληκτρολόγιο: 104 πλήκτρων εργονομικό
Ποντίκι: Microsoft 2 πλήκτρων
Ηχεία: Στην οθόνη - 4W
Οθόνη: Nokia 449XA
Modem: US Robotics 33.600 Extra εσωτερικό
Συνοδευτικά προγράμματα: Win 95 OSR 2
Επιπλέον προσφορές: 1 μήνας Internet
Εγγύηση: 3 έτη
Τιμή συστήματος (χωρίς ΦΠΑ): 358.000 δρχ.
Τιμή οθόνης (χωρίς ΦΠΑ): 114.900 δρχ.
Τιμή modem: 33.000 δρχ.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ 149

ΑΠΟΔΟΣΗ/ΤΙΜΗ 29



Σας παρουσιάζουμε τα αναλυτικά αποτελέσματα των μετρήσεων, όπως αυτά προέκυψαν από την εγκατάσταση του WinBench σε κάθε υπολογιστή που δοκιμάστηκε. Διατηρούμε την αυθεντική, αμετάφραστη ορολογία των benchmarks, προκειμένου αυτά να είναι άμεσα συγκρίσιμα από οποιονδήποτε επιθυμεί να επαναλάβει ή να επαληθεύσει τις μετρήσεις του Street Test. Για λόγους οικονομίας χώρου, δεν εξηγούμε εδώ την πλήρη διαδικασία αξιολόγησης των μετρήσεων, ωστόσο αυτή παρατίθεται αναλυτικά στο τεύχος 87 του περιοδικού για οποιονδήποτε επιθυμεί να ενημερωθεί διεξοδικότερα.

ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

WEIGHTED SUITE	PC Master Labs	Ικαρος MMX 166	IBM 300GL	Infoworld 166 MMX	Datapoint 166 MMX	Winpower 233 MMX
CD-ROM Given Speed	8	16	16	16	16	24
CPUMark16	360	348	357	382	367	476
CPUMark32	363	343	350	380	359	458
Business Disk WinMark 97	783	666	548	825	653	930
High-End Disk WinMark 97	2510	2210	2010	2860	2140	2.980
Business Database Graphics	4,59	5,37	4,97	6,25	5,47	7,92
Business Graphics WinMark 97	45,5	50	45	62,1	48,3	74,9
Business Publishing Graphics	4,87	4,96	4,12	6,32	4,37	7,37
Business WP/SS Graphics	4,41	4,91	4,55	6,14	4,86	7,4
High-End App Dev Graphics	2,78	3,23	1,98	2,92	2,41	4,27
High-End CAD/3-D Graphics	2,46	2,77	2,56	2,85	2,74	4
High-End Graphics WinMark 97	25,6	29	21,7	29,5	26,8	41
High-End Image Editing Graphs	2,62	2,97	1,85	3,16	2,75	4,17
Quake Timerefresh	32	34	37	40	38	47
Βαθμός οθόνης	12	13	13	13	13	13
Βαθμός κάρτας ήχου	10	11	11	11	11	17
3D απόδοση	193	37,5	63,1	56,7	37,5	37,5
Βαθμός modem	3	4	5	3	4	4
Τιμή		360.300	487.000	428.500	409.000	505.900
Street Test Mark	100	106	96	118	103	149
Τιμή/Απόδοση		29	19	27	25	29

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΤΩΝ PC MASTER LABS

Επεξεργαστής	Pentium Classic 187.5MHz
Motherboard	Soyo 5EA5
Cache	512KB
Μνήμη	32MB EDO
Σκληρός δίσκος	Quantum Fireball ST 3.2GB
Κάρτα γραφικών	Diamond Stealth 3D 2000 2MB - Diamond Monster 3D
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Pro συμβατή
CD-ROM	Hitachi 8x
Κουτί	Midi Tower
Πληκτρολόγιο	102 πλήκτρων
Ποντίκι	Genius 3 πλήκτρων
Ηχεία	Στην οθόνη
Οθόνη	Daewoo 15"
Modem	Supra 33.600 εσωτερικό

ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΕΠΙΣΚΕΦΘΗΚΑΜΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

- **InfoWorld,** Ζαΐμη 28, τηλ.: 8236141
- **DataPoint,** Μπόταση και Σολωμού, τηλ.: 3303039
- **MicroPolis,** Στουρνάρη 49, τηλ.: 3641911-5
- **MPS Center,** Λ. Βουλιαγμένης 583, τηλ.: 9962680
- **Silicon Star,** Ηλία Ηλιού 8, Ν. Κόσμος, τηλ.: 9212121

ΓΚΡΙΝΙΕΣ

Στη γωνιά αυτή της στήλης θα διαβάζετε κάθε μήνα τις πιο πρόσφατες αναφορές που έχουν κάνει οι υπεύθυνοι συντάκτες του Street Test, σχετικά με τα καταστήματα που δεν τους επέτρεψαν να δοκιμάσουν κάποια από τα μηχανήματα που διέθεταν.

ΤΕΥΧΟΣ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ **INTERGRAND:** Επισκεφθήκαμε στις 25/9 το κατάστημα, το οποίο βρίσκεται στη συμβολή των οδών Μαυρομματαίων και Ιουλιανού στο Πεδίο του Αρεως. Η υπεύθυνη πωλήσεων εκεί μας είπε ότι δεν μπορεί να μας επιτρέψει να δοκιμάσουμε έναν υπολογιστή από αυτούς που διαθέτει το εν λόγω κατάστημα. Μας πρότεινε να αποταθούμε στα κεντρικά της εταιρίας, δεν δεχθήκαμε όμως και φύγαμε άπραγοι, αφ' ενός γιατί υπήρχε ο χρόνος ειδοποίησης του κεντρικού καταστήματος, κάτι που μας στερούσε το πλεονέκτημα του αιφνιδιασμού και δημιουργούσε κίνδυνο "στημένου" Street Test, και αφ' ετέρου επειδή αν το κάναμε, οι αναγνώστες μας δεν θα ενημερώνονταν σωστά για το συγκεκριμένο κατάστημα αλλά για το "μητρικό" του.

ΤΕΥΧΟΣ ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ **ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ:** Η προσπάθεια διεξαγωγής ενός ακόμα street test στο κατάστημα "Αναστασιάδης", που βρίσκεται στην οδό Φιλικών 25 στο Περιστέρι, δυστυχώς δεν στέφθηκε με επιτυχία. Αυτό συνέβη γιατί, κατόπιν διαβουλεύσεων, οι υπεύθυνοι μας είπαν ότι δεν "ενδιαφέρονται" για το τεστ. Η έλλειψη ενδιαφέροντος από ένα κατάστημα ειδών Πληροφορικής για την ενημέρωση των κοινού αναφορικά με προϊόντα του, μέσω ενός τεστ από ένα έγκυρο περιοδικό του χώρου, είναι κάτι που μόνο ερωτηματικά μπορεί να προκαλέσει.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αυτόν το μήνα οι υπολογιστές που μετρήσαμε έχουν επίσης στοιχειωθεί από τους σκληρούς δίσκους της Quantum, σε διάφορες χωρητικότητες, από 1.7 έως 3.2GB. Ο μόνος που διαφοροποιήθηκε ήταν ο IBM 300GL, ο οποίος είχε έναν δίσκο της ίδιας της Γαλάζιας Κυρίας. Εντυπωσιακή επίσης ήταν η επικράτηση των επεξεργαστών της Intel. Ενώ τους προηγούμενους μήνες είδαμε ότι πολλά καταστήματα είχαν εμπιστευθεί τους επεξεργαστές της AMD, η κατάσταση διαφοροποιήθηκε άρδην. Προφανώς η σιγουριά των Pentium MMX της Intel υπερίσχυσε των K6, παρ' ότι οι τελευταίοι έχουν ανταγωνιστικές ή και καλύτερες επιδόσεις σε χαμηλότερη τιμή. Ισως οι υποψίες για ενδεχόμενες ασυμβατότητες και οι μεγαλύτερες ανοχές των Pentium για overclocking να μέτρησαν περισσότερο.

Μια άλλη παρατήρηση αφορά στο ότι τα περισσότερα καταστήματα δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στην κάρτα γραφικών, την οποία θεωρούν απλώς συνοδευτική του συστήματος. Ετσι, βάσει της θεώρησης αυτής, εξοπλίζουν τους υπολογιστές τους με τις φθηνότερες και λιγότερο εξελιγμένες κάρτες γραφικών. Καλό είναι όμως να προτιμήσετε μια καλύτερη λύση, ακόμα κι αν είναι ακριβότερη, ώστε να μπορέσετε να αξιοποιήσετε τον ταχύ επεξεργαστή που θα διαθέτει το καινούριο μηχάνημά σας. Το ζητούμενο άλλωστε είναι να υπάρχει αρμονία στις επιδόσεις των τμημάτων που απαρτίζουν τον υπολογιστή σας, ώστε να πάρετε από το καθένα το μέγιστο των επιδόσεών του.

Κατά τα άλλα, αν σκέφτεστε την αγορά ενός νέου συστήματος, είναι καλή η επιλογή μιας ATX motherboard, καθώς και του αντίστοιχου κουτιού. Βέβαια, τα οφέλη δεν είναι τόσα ώστε να προβείτε στην αναβάθμιση του συστήματός σας μόνο γι' αυτόν το λόγο.

Ελπίζοντας ότι και αυτόν το μήνα σας βοηθήσαμε στις ενδεχόμενες αγορές σας. Ραντεβού τον επόμενο, για ένα ακόμα Street Test.



πριν αγοράσετε

Το PC MASTER δεν περιορίζει την ενημέρωση των αναγνωστών του στα αποτελέσματα του Street Test. "Πριν αγοράσετε", λοιπόν, μην παραλείψετε να συμβουλευθείτε τις οδηγίες του εξειδικευμένου συντάκτη μας, ο οποίος "σαρώνει" σε καθημερινή βάση την αγορά, με μοναδικό στόχο την έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωσή σας σχετικά με τις προσφορές, τα "hot" προϊόντα αλλά και τις παγίδες της.

Του Ιάσονα Δούζα

Ο Cyrix MediaGX είναι ένας πρωτοποριακός επεξεργαστής με εντυπωσιακή ολοκλήρωση, αφού επιτελεί τις λειτουργίες τόσο της κάρτας γραφικών όσο και της κάρτας ήχου, οπότε δεν χρειάζεται ξεχωριστά εξαρτήματα! Βέβαια, ο επεξεργαστής έρχεται τοποθετημένος σε ειδική motherboard, αλλά με τόσο χαμηλό κόστος ώστε να δείχνει εφικτή η κατασκευή ενός multimedia PC με λιγότερο από 150.000 δραχμές! Ο MediaGX είναι απόλυτα συμβατός με τους Pentium της Intel και κυκλοφορεί σε εκδόσεις 166MHz, 180MHz και 200MHz (η έκδοση των 200MHz ονομάζεται MediaGXm και υποστηρίζει την τεχνολογία MMX). Το σύνολο motherboard-CPU εισάγει η εταιρία Γνώμη Πληροφορική (τηλ.: 9524763).

Εάν αναζητάτε έναν πολύ φθηνό εκτυπωτή τεχνολογίας inkjet με όσο το δυνατό καλύτερη απόδοση στην εκτύπωση εικόνων, ο Stylus Color 300 από την Epson είναι για εσάς. Η τεχνολογία "PerfectPicture Imaging System" που περιλαμβάνει, σε συνδυασμό με την υψηλού επιπέδου τεχνογνωσία της κατασκευάστριας εταιρίας, εγγυάται άριστη σχέση απόδοσης προς τιμή. Τον Stylus Color 300 θα βρείτε στην τιμή των 58.000 δραχμών.

Σκέφτεστε να αγοράσετε monitor και δεν έχετε αποφασίσει ακόμα το μέγεθός του; Οποιαδήποτε εργασία και αν κάνετε με τον υπολογιστή, αργά ή γρήγορα, θα σκεφθείτε σοβαρά την περίπτωση να καταφύγετε στις 17 ίντσες, δεδομένου του ότι το κόστος των monitors με τη διαγώνιο αυτή έχει αγγίξει πολύ λογικά επίπεδα. Εάν, ωστόσο, δεν σας καλύπτουν ούτε οι 17 ίντσες, αλλά δεν έχετε τα χρήματα να αγοράσετε μία οθόνη 20 ιντσών, μπορείτε να αποκτήσετε το μοντέλο CM-751 της Hitachi, το οποίο δεν κοστίζει σημαντικά παραπάνω από μία καλή οθόνη 17 ιντσών, αλλά προσφέρει 19 ίντσες και άριστη ποιότητα απεικόνισης. Το CM-751 τιμάται γύρω στις 340.000 δραχμές, αλλά μην ξεχνάτε ότι θα το έχετε για μια ολόκληρη ζωή!

Ποια μάρκα επεξεργαστή πρέπει να εμπιστευθώ για το σύστημά μου, αφού ασχολούμαι κυρίως με παιχνίδια; Μία ερώτηση πολύ συχνή, στην οποία θα προσπαθήσω να απαντήσω εξετάζοντας τις νεότερες επιλογές. Εάν λοιπόν θέλετε έναν επεξεργαστή για να συνοδεύει καλύτερα τα νέα 3D παιχνίδια που εκμεταλλεύονται το hardware της κάρτας γραφικών (είναι λίγα ακόμα), η πρώτη σας επιλογή θα πρέπει να είναι ο Pentium MMX της Intel και κατόπιν ο K6 της AMD. Για τον τομέα αυτό ξεχάστε εντελώς τον Cyrix 6x86MX, ο οποίος διαθέτει πολύ "αδύνατη" FPU. Ωστόσο, για τα παιχνίδια του DOS, καθώς και όσα τρέχουν στα Windows 95 με τη χρήση του DirectX, χωρίς να ενεργοποιούν την 3D επιτάχυνση του hardware, η καλύτερη επιλογή είναι συνήθως οι επεξεργαστές της Cyrix και της AMD, αφού προσφέρουν αντίστοιχες ή ανώτερες επιδόσεις από τους Pentium, ενώ κοστίζουν σημαντικά λιγότερο.

Μία νέα κάρτα γραφικών από την Diamond έρχεται να ταράξει τα νερά, προσφέροντας κορυφαίες επιδόσεις σε κάθε τομέα. Ο λόγος για τη Viper V330, η οποία περιλαμβάνει το νέο επεξεργαστή της nVidia -με την ονομασία Riva 128- που στηρίζεται εξ ολοκλήρου σε αρχιτεκτονική 128-bit. Η κάρτα συνοδεύεται από 4MB μνήμη SGRAM -μη επεκτάσιμη- που θα καλύψει πλήρως σχεδόν κάθε χρήστη. Οι επιδόσεις της Viper V330, όπως προαναφέραμε, είναι κορυφαίες και ιδιαίτερα στο 3D ξεπερνούν αυτές κάθε κάρτας που στηρίζεται σε ένα και μόνο chip. Εάν ενδιαφέρεστε, σας λέμε ότι η τιμή της (65.000 δρχ.) είναι χαμηλή για όσα προσφέρει.

Εάν χρησιμοποιείτε τον υπολογιστή σας για παιχνίδια που τρέχουν στο DOS ή τα Windows 95 (DirectX), τότε η κάρτα γραφικών θα πρέπει να έχει μνήμη μεγέθους 2MB. Μεγαλύτερη ποσότητα μνήμης από την προαναφερθείσα όχι μόνο δεν θα αυξήσει τις επιδόσεις, αλλά ενδέχεται να προκαλέσει και μία ελαφρά μείωση. Από την άλλη, τα νέα 3D παιχνίδια που χρησιμοποιούν το 3D hardware της κάρτας γραφικών, είτε μέσω του DirectX (Direct3D) είτε μέσω αποκλειστικής πρόσβασης στον επιταχυντή, απαιτούν 4MB, αλλά για άλλη μία φορά μεγαλύτερη ποσότητα από αυτήν δεν θα ωφελήσει, τουλάχιστον την πλειονότητα των παιχνιδιών που θα κυκλοφορούν για έναν ακόμη χρόνο. ■

INTERACTIVE BRAINWAVE VISUAL ANALYZER



Αν σας απασχόλησε ποτέ το πώς θα έχει διαμορφωθεί ο τρόπος επικοινωνίας με τον υπολογιστή μας στο μέλλον, ξεχάστε προφορικές εντολές, τρισδιάστατα γάντια και τα παρόμοια. Η δύναμη της σκέψης και μόνο είναι αρκετή.

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Το πλέον "παραμελημένο" κομμάτι στην εξέλιξη των υπολογιστικών συστημάτων είναι οι συσκευές εισόδου δεδομένων (input devices). Μετά τη μετάβασή μας από τις διάτρητες καρτέλες, κατά την... προϊστορία των υπολογιστών, στο πληκτρολόγιο που έδειχνε πολύ φιλικότερο, η μεγαλύτερη εξέλιξη ήταν το ποντίκι, το οποίο συνδέθηκε με τη δημιουργία παραθυρικών περιβαλλόντων εργασίας για τους υπολογιστές. Διάφορες συσκευές παρουσιάστηκαν και παρουσιάζονται καθημερινά, οι οποίες υλοποιούν με διαφορετικό τρόπο την εισαγωγή δεδομένων σε υπολογιστή, χωρίς καμία να γνωρίσει την καθολική αποδοχή του ποντικιού, με μοναδική -ίσως- εξαίρεση το joystick, λόγω της παράλληλης ανάπτυξης των video games. Η ισχύουσα πρακτική πάντως, στις περισσότερες περιπτώσεις, συνίσταται στο να μεταφραστεί μία μηχανική κίνηση, σε δισδιάστατο ή τρισδιάστατο επίπεδο, σε ψηφιακά δεδομένα που θα μεταδίδουν στον υπολογιστή τη βούληση του χρήστη. Ωστόσο, υπάρχει ένας πιο άμεσος δίαυλος που επιτρέπει την απευθείας επικοινωνία και μετάδοση της βούλησης του χρήστη: το ίδιο του το μυαλό.

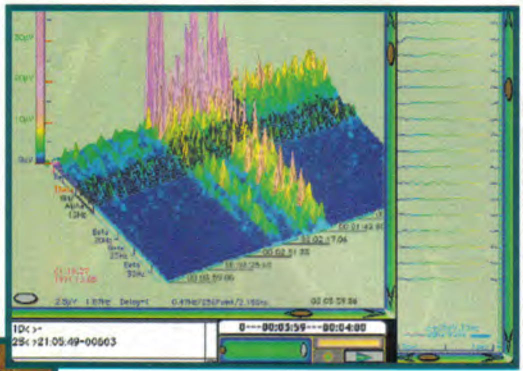
ΜΕ ΕΝΑ ΑΠΛΟ ΕΓΚΕΦΑΛΟΓΡΑΦΗΜΑ

Κατά τα φαινόμενα, δεν θα χρειάζεται τίποτα περισσότερο από ένα συνεχές εγκεφαλογράφημα, προκειμένου να αποτυπώσουμε με σαφήνεια τη σκέψη μας στον υπολογιστή. Ο Interactive Brainwave Visual Analyzer, μηχάνημα της ομώνυμης εταιρίας, πέραν του εντυπωσιακού ονόματός του, αποτελεί κάτι το πράγματι ξεχωριστό. Πρόκειται για την ακρίβεια για έναν ηλεκτροεγκεφαλογράφο, μία συσκευή η οποία μέσω ηλεκτροδίων ανιχνεύει τα κύματα του εγκεφάλου. Ομως, τα σήματα αυτά περνούν από έναν ψηφιακό μετατροπέα και, αφού μετατραπούν σε ψηφιακά δεδομένα, στέλνονται μέσω ενός πομπού υψηλών συχνοτήτων σε έναν δέκτη, ο οποίος διαθέτει ψηφιακό βύσμα κατάλληλο για υπολογιστή. Από τη στιγμή που τα σήματα φθάσουν στον υπολογιστή, όλα τα υπόλοιπα διεκπεραιώνει το κατάλληλο software. Αυτή η σχετικά απλή, από τεχνολογικής άποψης, συσκευή ουσιαστικά κάνει ένα μεγάλο βήμα, αφού περνά το αποτέλεσμα της εγκεφαλικής λειτουργίας στον υπολογιστή, σε μορφή που μπορεί να την κατανοήσει. Η συσκευή περιλαμβάνει δύο τμήματα: το headset, το οποίο φοριέται στο κεφάλι του χρήστη και περιλαμβάνει τα ηλεκτρόδια, τον πομπό και το δέκτη που συνδέεται με τον υπολογιστή. Η συσκευή



Ο τρόπος λειτουργίας του IBVA.

μεταδίδει τη λειτουργία και των δύο εγκεφαλικών ημισφαιρίων, ενώ υπάρχει και μοντέλο με δύο πομπούς και δύο δέκτες, που μεταδίδουν τη λειτουργία κάθε ημισφαιρίου ξεχωριστά. Το software που έχει αναπτυχθεί για τον IBVA καταδεικνύει την ευρύτητα των εφαρμογών τις οποίες μπορεί να βρει ένα τέτοιο σύστημα. Ο πεπειραμένος χρήστης, σύμφωνα με την εταιρία, δεν θα χρειαστεί περισσότερο από 15 λεπτά για να εγκαταστήσει το μηχάνημα και να το "εκπαιδεύσει" στα ιδιαίτερα σήματα του εγκεφάλου του. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της απεικόνισης στην οθόνη των εγκεφαλικών κυμάτων με οποιαδήποτε μορφή γραφήματος επιλέξει ο χρήστης. Η συσκευή τότε λειτουργεί ως ένα σύστημα βιοανάδρασης (η ανάδραση είναι βασικός παράγοντας σε κάθε επικοινωνιακό φαινόμενο), αφού ο χρήστης, σκεπτόμενος και υποβοηθούμενος από τα γραφήματα της οθόνης, μπορεί να κατευθύνει τα εγκεφαλικά του κύματα με συγκεκριμένο τρόπο. Από τη στιγμή που οι καταγραμμένες πληροφορίες σημάνουν κάτι για τον υπολογιστή, ο χρήστης μπορεί να τον κατευθύνει με τη σκέψη του (απλό δεν είναι;). Ενώ παρόμοιες συσκευές χρησιμοποιούνται ευρέως για διάφορους σκοπούς, οι υπεύθυνοι του IBVA, βλέποντας την ανάπτυξη της αγοράς των multimedia εφαρμογών και των video games, έδωσαν έναν σαφή προσανατολισμό της συσκευής προς αυτήν την κατεύθυνση, χωρίς να αγνοήσουν όλες τις άλλες. Στο CD-ROM που συνοδεύει το προϊόν υπάρχει software που μεταφράζει τα σήματα σε midi δεδομένα. Αυτό σημαίνει ότι ο χρήστης μπορεί (θεωρητικά τουλάχιστον) να συνθέσει σε κάποιο βαθμό μουσική. Περιλαμβάνονται επίσης animations και video αρχεία που ενεργοποιεί και ελέγχει ο χρήστης με τη σκέψη του, προγράμματα για την καλύτερη αφομοίωση της βιοανάδρασης, recorders των εγκεφαλικών κυμάτων και πολλά ακόμη τα οποία, μολονότι δεν δίνουν την καλύτερη εικόνα για τις ικανότητες του IBVA, αφήνουν να φανούν οι μελλοντικές δυνατότητες της συγκεκριμένης προσέγγισης. Η εταιρία, μάλιστα, έχει διαθέσει στην αγορά μία ολόκληρη σειρά περιφερειακών που επεκτείνουν τη χρήση της συσκευής σε εντελώς διαφορετικούς τομείς. Μπορείτε, για παράδειγμα, να συνδέσετε το ειδικό expansion pack, το οποίο θα σας επιτρέψει να ελέγξετε τις λειτουργίες των φυτών σας και να παρατηρήσετε τις αντιδράσεις τους σε διαφορετικά ερεθίσματα. Αν, μάλιστα, συνδέσετε τα φυτά σας με ένα multimedia σύστημα, τότε αυτά θα μπορούν να λειτουργούν ως συναγερμός (αντιλαμβανόμενα την ανθρώπινη παρουσία και αντιδρώντας ανάλογα), να παίζουν μουσική για εσάς ή να ενεργοποιούν αρχεία ήχου (και, ως εκ τούτου, να... μιλούν). Άλλα αξιοπρόσεκτα περιφερειακά είναι αυτά που εξομοιώνουν τις λειτουργίες συστημάτων χειρισμού video-κονσολών, προσφέροντάς σας έτσι το απόλυτο joystick! Το καλύτερο το αφήσαμε για το τέλος: ο IBVA διαθέτει και virtual reality glasses, για την απόλυτη φυγή σε φανταστικούς κόσμους τους οποίους ελέγχετε με το μυαλό σας. Βέβαια, θα πρέπει να περιμένετε λίγο ακόμη για τη Windows έκδοση (προς το παρόν, όλα αυτά τα θαυμαστά είναι διαθέσιμα μόνο σε Macintosh. Το "PC Master" θα σας ενημερώσει αμέσως μόλις ο IBVA μπει στον κόσμο των PCs, οπότε και θα έχουμε την ευκαιρία να τον εξετάσουμε διεξοδικά.



Η απεικόνιση ενός εγκεφαλογραφήματος.



Χειρισμός CD player μέσω του εγκεφάλου.



Ο συνδυασμός "εγκεφαλικού" interface και εικονικής πραγματικότητας ξεφεύγει από τα όρια της φαντασίας.

ΑΠΛΩΣ ΕΝΑ INTERFACE;

Οι περισσότερες από τις υπηρεσίες που μπορεί να προσφέρει ο IBVA βρίσκονται ακόμη σε πειραματικό στάδιο καθώς οι ανάλογες εφαρμογές δεν είναι επαρκώς αναπτυγμένες. Η IBVA Technologies, πάντως, δηλώνει πολύ αισιόδοξη (ίσως και για διαφημιστικούς λόγους) και σπεύδει να προδικάσει το λαμπρό μέλλον του νέου συστήματος. Χωρίς να συμμερίζομαι την υπεραισιοδοξία της (είμαστε μακριά ακόμη από το να έχουμε όλοι... προεγκατεστημένο το λειτουργικό σύστημα του μέλλοντος στο κεφάλι μας, όπως διατείνεται) και δίχως να αναγνωρίζω την πρακτική χρησιμότητα ορισμένων εφαρμογών (δημιουργία ηχητικής ατμόσφαιρας από τα... φυτά των εσωτερικών χώρων), οφείλω να παραδεχθώ πως το "εγκεφαλικό" user interface ξεπερνά όλες τις εγγενείς αδυναμίες των παραδοσιακών συσκευών και οδηγεί στην πιο άμεση επαφή ανθρώπου και μηχανής. Η μεταξύ τους διάδραση ποτέ δεν θα μπορούσε να υλοποιηθεί καλύτερα. Είναι, λοιπόν, η κατεύθυνση προς την οποία θα στραφούν αναπόφευκτα οι κατασκευαστές, σε μία εποχή που αναζητούν τον αποδοτικότερο τρόπο προκειμένου να καταστήσουν τις μηχανές τους προσιτές σε ευρύτατο φάσμα καταναλωτών. Ο IBVA και όλες οι συσκευές που θα ακολουθήσουν δεν σχετίζονται ούτε με την οργουελική φαντασία ούτε με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Είναι απλώς το interface της επόμενης χιλιετίας. ■


Unexpected advertising
Pandemonium 2
ΘΑ ΓΝΩΡΙΣΤΟΥΜΕ ΤΟ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ ΣΤΑ MULTIRAMA!
Δεν χρειάζεται να ξέρετε που παιζουν τα καλύτερα πάρτυ, για να συναντήσετε τις πιο θανατηφόρες γυναίκες
Το μόνο που χρειάζεται να ξέρετε είναι τα Multirama
Γιατί τα Multirama είναι όλος ο κόσμος των CD-ROM games, με:
• τη μεγαλύτερη συλλογή παιχνιδιών
• όλα τα hit αμέσως μόλις κυκλοφορήσουν
• αποκλειστικότητες
• τις καλύτερες τιμές
Και βέβαια όλα τα computer και περιφερειακά που χρειάζεστε στους πιο άνετους χώρους, με την πιο φιλική εξυπηρέτηση και την τεχνογνωσία των Multirama. Γι' αυτό...
Flight Simulator 98
Pandemonium!
LBA 2
Annihilation
NBA Live 97
SideWinder
ΜΟΝΟ 3.900 δρχ.
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
MULTIMEDIA PARK
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
ΑΘΗΝΑ
Βουλιαγμένης 534, Άλιμος τηλ.: (01) 9966660
Σταυρνάρη 33 & Τζωρτζ, Μουσείο τηλ.: (01) 3829106
ΝΕΟ
Από 22 Σεπτεμβρίου Λεωφ. Δημοκρατίας 36, Μελίσσια, τηλ.: (01) 8034850
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ ΚΑΙ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ!

Game Club



RIVEN: Ισως το adventure της χρονιάς σε μία "special" παρουσίαση.

7th Legion: Η Microprose επιστρέφει με ένα ολοκαίνουριο strategy.



LANDS OF LORE 2: Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του πασίγνωστου RPG της Westwood Studios.



POINT SYSTEM



0–50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51–60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61–70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71–80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81–90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91–95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



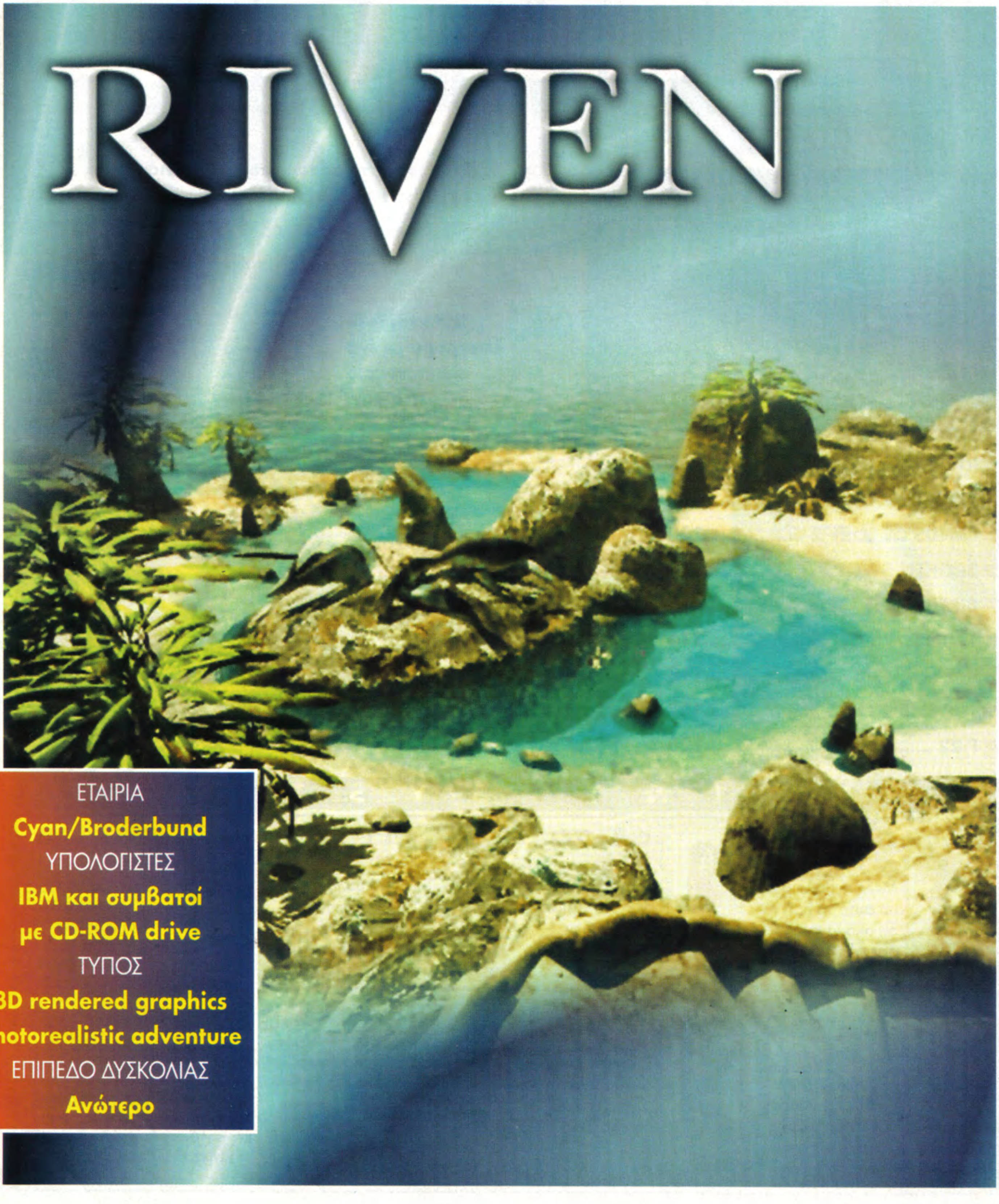
96–100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame.
Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

SPECIAL review

RIVEN



ΕΤΑΙΡΙΑ
Cyan/Broderbund
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics photorealistic adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο

Το Riven κατόρθωσε αυτό που μέχρι χθες φάνταζε απίθανο. Πρόκειται για το παιχνίδι που θα κάνει το Myst να φαίνεται ότι ανήκει πλέον στο παρελθόν. Αγγίζει το τέλειο από κάθε πλευρά. Είναι ένα μοναδικό σύνολο απίστευτα ολοκληρωμένων παραμέτρων. Δεν διαθέτει μόνο τα καλύτερα γραφικά και τον τελειότερο ήχο που έχουν υπάρξει σε computer game, αλλά και την πιο έξυπνα σχεδιασμένη δράση που έχει εμφανιστεί σε παιχνίδι. Αποτελεί ένα μοναδικό διανοητικό επίτευγμα.

Το Riven μαγνητίζει όποιον έρθει σε επαφή μαζί του. Οταν σηκωθείτε από την καρέκλα σας, ο χρόνος θα έχει διαφορετική έννοια και εσείς μάλλον δεν θα έχετε συνειδητοποιήσει τι ακριβώς σας συμβαίνει...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Το 1994 κυκλοφορεί το Myst, το οποίο αμέσως γίνεται το πιο cult παιχνίδι στο χώρο των υπολογιστών. Από τότε βρίσκεται στην κορυφή των πωλήσεων. Αναφέρω χαρακτηριστικά ότι το πρώτο πεντάμηνο του 1997 βρισκόταν δεύτερο σε πωλήσεις πίσω από το Diablo!!! Απίστευτο και όμως αληθινό. Αν και έχουν καταφέρει να το ολοκληρώσουν λιγότεροι από το 10% των χρηστών, εξακολουθούσε να αποτελεί το απόλυτο μέτρο σύγκρισης. Εως τώρα, μόνο ένα παιχνίδι είχε κατορθώσει σχεδόν να το αγγίξει. Ο λόγος για το Obsidian, το οποίο διαθέτει τον πιο φιλοσοφημένο κόσμο που έχει εμφανιστεί σε παιχνίδι του είδους.

Ολα, όμως, άλλαξαν με τον ερχομό του Riven. Ανήκα σε αυτούς οι οποίοι αντιμετώπιζαν με πολύ σκεπτικισμό την όποια συνέχεια του Myst. Γνωρίζω πολύ καλά το σύνδρομο των sequels (τρανό παράδειγμα το Broken Sword 2, που δεν αντέχει στη σύγκριση με το πρώτο της σειράς) και δεν πίστευα ότι μπορούσαν να δημιουργήσουν κάτι διαφορετικό, το οποίο θα μπορούσε να αντέξει στη σύγκριση με το θρύλο που ακούει στο όνομα Myst. Μέχρι που έπαιξα το Riven και έζησα το όνειρο. Είχα τη δυνατότητα να συνειδητοποιήσω, έστω και για λίγο, πόσο μακριά έχουν φθάσει αυτά τα αδέλφια, οι Rand και Robyn Miller - και ειδικά ο τελευταίος, ο οποίος όλα αυτά τα χρόνια εξακολουθούσε να ονειρεύεται το αδύνατο.

Μετά το Riven, όλα θα είναι διαφορετικά. Το μοναδικό πρόβλημα είναι ότι, όταν ζήσεις το απίστευτο, το σχεδόν αδύνατο, δεν μπορείς πλέον να ικανοποιηθείς με τίποτα - κάτι που δυστυχώς έχει ως αποτέλεσμα... αβάσταχτη μοναξιά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Για μία ακόμη φορά ο Atrus ζητά τη βοήθειά σου. Σε παρακαλεί να ανακαλύψεις την αγαπημένη του γυναίκα Katherine και σε τηλεμεταφέρει με ένα από τα περίφημα βιβλία του "Πύλες του χρόνου". Κάτι όμως φαίνεται ότι δεν πήγε καλά και βρίσκεσαι φυλακισμένος σε ένα άγνωστο μέρος!!! Προτού προλάβεις να συνειδητοποιήσεις τι ακριβώς έχει συμβεί, ένας φρουρός (;) έρχεται και παίρνει το βιβλίο που σου έδωσε ο Atrus. Δεν μπορείς να αντιδράσεις και απλώς παρακολουθείς τα δρώμενα. Ξαφνικά, κάτι κτυπά το φρουρό (ένα βέλος-dart;) και αυτός πέφτει κάτω. Εμφανίζεται ένας μυστηριώδης τύπος, με παράξενη φορεσιά και τραβά το πτώμα του φρουρού, άγνωστο για πού. Επειτα από λίγο ξαναγυρνά και, αφού ανοίξει το κελί σου, εξαφανίζεται προτού προλάβεις να αντιδράσεις.

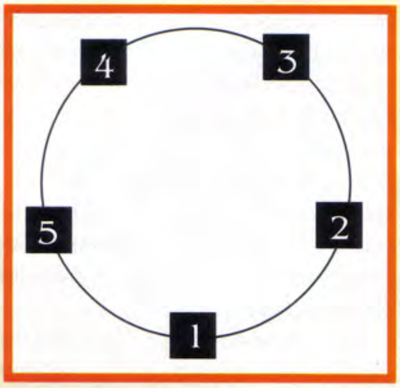
Βγαίνεις από το κελί σου και κοιτάς τριγύρω τον άγνωστο κόσμο που σε περιβάλλει. Τα ερωτήματα τρέχουν στο μυαλό σου, αλλά αδυνατείς να δώσεις κάποια απάντηση. Πού ακριβώς είσαι; Ποιος ήταν αυτός που σου πήρε το βιβλίο; Ηταν πράγματι ένας φρουρός; Και ο άλλος τύπος που του επιτέθηκε; Ανήκει άραγε σε κάποια ομάδα επαναστατών; Και τι άραγε έγιναν και οι δύο;

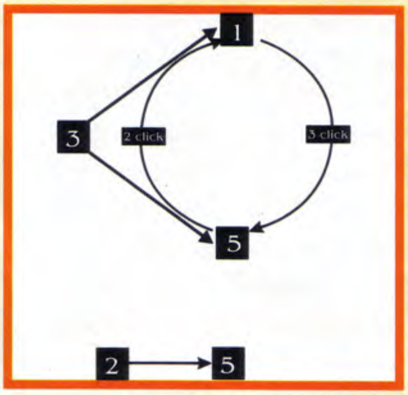
Βιώνοντας τον περιβάλλοντα χώρο θα συνειδητοποιήσεις ότι όλα λειτουργούν με κάποιες φόρμες τις οποίες φαίνεται να έχει δημιουργήσει μία καταρχήν αόρατη δύναμη. Και όταν σιγά-σιγά αγγίζεις αυτή τη σχεδόν αόρατη δύναμη, θα έρθει η στιγμή που θα πρέπει να αναμετρηθείς μαζί της. Τότε πρέπει να αποφασίσεις αν ο κόσμος του Ghen και τα οράματά του ταιριάζουν με τα δικά σου ή όχι. Τότε περίπου θα μάθεις ποιος πραγματικά είναι ο Ghen. Και σε αυτήν τη

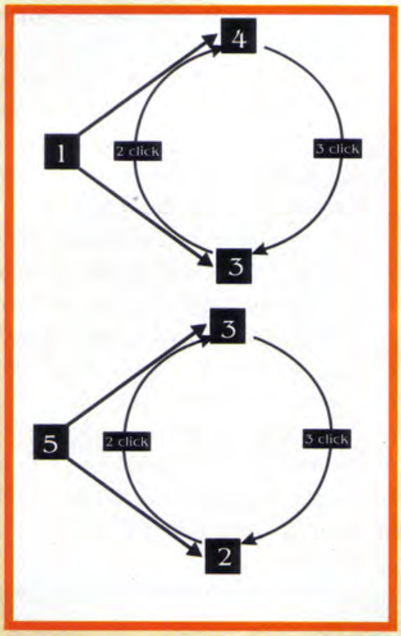


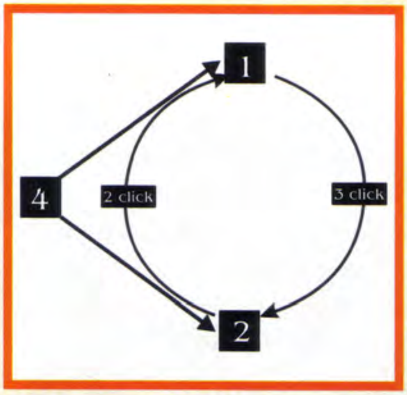
Απόλυτη προσοχή, για να καταφέρεις να τα πλησιάσεις και να ακούσεις τον ήχο τους.

Η ΠΕΡΙΣΤΡΕΦΟΜΕΝΗ ΠΟΡΤΑ ΜΕ ΤΙΣ 5 ΕΞΟΔΟΥΣ









1. Είσοδος από το βουνό.
2. Είσοδος από τη σπηλιά.
3. Εξοδος προς το Dome (κλειστή πόρτα).
4. Εξοδος προς το Dome.
5. Σπηλιά με το μοχλό.

Στη θέση 5 υπάρχει μοχλός που ανοίγει την πόρτα στη θέση 3. Στην 3 υπάρχει μοχλός που ανοίγει την πόρτα στην 4.

στιγμή της κρίσης, μόνο η γνώση μπορεί να είναι οδηγός σου... Η γνώση με την απόλυτη έννοιά της...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αντε να περιγράψεις αυτά που βλέπουν τα μάτια σου και δεν εννοούν να τα πιστέψουν. Και φυσικά μιλώ για τα γραφικά του Riven, που κάνουν ακόμη και αυτά τα γραφικά του Myst να φαντάζουν σαν ξεθωριασμένες εικόνες μπροστά τους. Δεν χορταίνεις να βλέπεις. Η απόλυτη έννοια της προοπτικής... Εκπληκτικές, σχεδόν μεταφυσικές, εικόνες περνούν συνεχώς από μπροστά σου, δημιουργώντας έναν κόσμο που δεν έχει προηγούμενο... Αυτόν του Riven - ίσως τον ορισμό της τελειότητας για τα επόμενα δύο-τρία χρόνια. Για όσους δε αρέσκονται σε αριθμούς, ας σημειωθεί: 4.000 εικόνες μοναδικής αισθητικής και 3 ώρες εκπληκτικού animation!

Και αν τα γραφικά του κυριολεκτικά σε ζαλίζουν και δεν σε αφήνουν να συγκεντρωθείς στο παιχνίδι αυτό καθεαυτό, τι να πει κανείς για τους ήχους του παιχνιδιού! Ο κόσμος των Ambient (περιβάλλοντων) ήχων είναι ένας κόσμος που θα σε ξετρελάνει και θα θέλεις να ακούς κι άλλο, κι άλλο, κι άλλο, αν είναι δυνατόν χωρίς σταματημό. Οι δημιουργοί, έχοντας επίγνωση του μοναδικού κατορθώματός τους, προειδοποιούν: "...And for goodness sake, use a pair of headphones or a good pair of speakers..." Λόγια τα οποία στην αρχή ηχούν σαν κομπασμός, πολύ γρήγορα όμως θα διαπιστώσεις ότι ήταν μάλλον προφητικά... Συνεχίζοντας τη γλώσσα των αριθμών, σημειώστε ότι στο παιχνίδι υπάρχουν περίπου 2 ώρες ήχου, μείγμα ambient μουσικής και ηχητικών εφέ.

Το παιχνίδι αποδίδει κανονικά στην ανάλυση 640x480 με χιλιάδες χρώματα (16-bit HiColor). Στην ανάλυση αυτή, η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει σχεδόν όλη την οθόνη. Μένει μόνο ένα μικρό μέρος στο πάνω μέρος της οθόνης και άλλο ένα στο κάτω. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης και σχεδόν στο κέντρο ή πατώντας τα πλήκτρα Ctrl + Spacebar ή μόνο το Alt πλήκτρο, εμφανίζεις τη Menu Bar. Αυτή περιέχει τα: File, Transitions, Options και Help. Στο Files περιέχονται τα New, Open (Restore), Save, Save As, Exit. Στο Transitions περιέχονται τα None, Fastest, Normal, Best. Στο Options περιέχονται τα Water Enabled, 640x480 Resolution, Zip Mode, Ambient Sounds και Set Up. Τέλος, στο Help περιέχονται τα About και Credits. Ας τα δούμε ένα-ένα, δίνοντας όπου χρειάζεται κάποια επεξήγηση.

Το Save θέλει προσοχή γιατί σώζει αυτόματα πάνω στο αρχείο που κάνατε τελευταία φορά Restore. Προσέξτε, γιατί έτσι μπορεί να χάσετε πολύτιμες σωσμένες θέσεις. Τα Transitions ρυθμίζουν την ποιότητα της μετάβασης από τη μία εικόνα/τοποθεσία σε μία άλλη. Το None προσθέτει σε ταχύτητα, αφαιρεί όμως από την ποιότητα, μια και έτσι βλέπεις κατευθείαν την τοποθεσία στην οποία φτάνεις. Προφανώς το καλύτερο ποιοτικά, αλλά και το πιο αργό είναι το Best. Με το Water Enabled ρυθμίζεις αν θα βλέπεις τα νερά να κινούνται όπου αυτά υπάρχουν ή όχι. Με το 640x480 Resolution κανονίζεις αν θα βλέπεις το παιχνίδι σε Full Screen mode ή όχι. Με το Zip Mode μπορείς να πηγαίνεις πολύ γρήγορα από μία τοποθεσία σε μία άλλη πιο μακρινή, με μοναδική προϋπόθεση ότι την έχεις επισκεφθεί ήδη μία φορά. Στην περίπτωση αυτή θα βλέπεις στη θέση του κέρσορα έναν μικρό κίτρινο κεραυνό. Κάνοντας κλικ εκεί θα μεταφέρεσαι κατευθείαν στο σημείο εκείνο. Με το Ambient Sounds ρυθμίζεις αν θα ακούς την εκπληκτική μουσική και τα ηχητικά εφέ του Riven ή όχι. Ειδικά αυτή την επιλογή

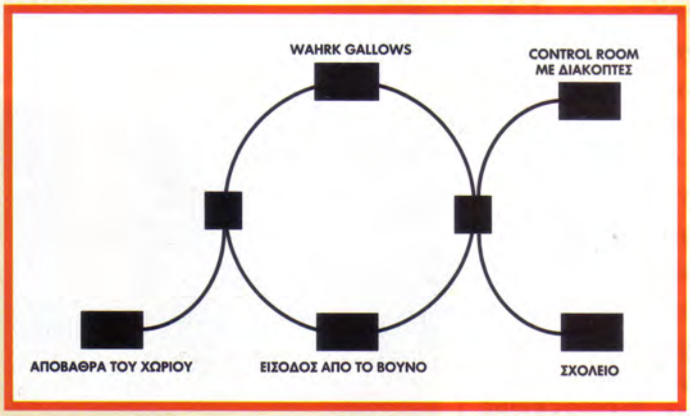
φρόντισε να την έχεις ενεργοποιημένη, αν βέβαια θέλεις να απολαύσεις μία πράγματι μοναδική ηχητική πανδαισία. Με το Setup ρυθμίζεις τη φωτεινότητα του monitor και την ένταση του ήχου. Σημειώστε ότι μπορείτε να κάνετε bypass σχεδόν όλα τα video sequences, πατώντας το πλήκτρο Spacebar.

Στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα διάφορα βιβλία, όταν τα βρίσκεις. Βιβλία που περιέχουν πολύτιμες πληροφορίες ή και βιβλία - teleports.

Ολα τέλεια, λοιπόν; Ε, όχι, όπως και να το κάνουμε άλλωστε, ο χειρισμός αποτελεί τη μόνιμη "πληγή" των περισσότερων adventures. Πρώτον, δεν είναι καθαρό ότι μπορείτε να κάνετε Load μία θέση από την αρχική οθόνη. Για να γίνει αυτό, δεν πρέπει να πατήσετε το PLAY RIVEN, αλλά να διαλέξετε πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης το Files/Open. Δεύτερον, δεν συμπάθησα ποτέ ιδιαίτερα αυτό το σύστημα Saves των Windows, όπου ο μόνος τρόπος να κρατάς τα Saves σου αριθμημένα και σε μία σειρά είναι να βάζεις πριν από το όνομά τους την αρίθμηση XXXX_ (όπου XXXX, δυνατότητα αρίθμησης από το 1 μέχρι το 1.000 - λέω μέχρι εκεί, γιατί μη μου πείτε ότι θα βρεθεί κάποιος να κάνει περισσότερα από χίλια Saves). Τρίτον, δεν εμφανίζει σε text πάνω στην οθόνη τους διάφορους διαλόγους και αυτό είναι επίσης πρόβλημα σε μερικά σημεία. Και φυσικά δεν με ενδιαφέρει αν το βγάλουν σε ισπανικές ή γερμανικές κ.λπ. εκδόσεις, αλλά τι γίνεται με όλους εμάς τους υπόλοιπους...

Η κίνησή σου και όλη η δράση γίνεται με έναν βασικά κέρσορα, το περιβόητο χεράκι που λειτουργεί με την αρχή του point and click. Για να κινηθείς, λοιπόν, από μία εικόνα/τοποθεσία σε μία άλλη, κάνοντας κλικ τον κέρσορα στο μέσον περίπου της οθόνης, πας μπροστά. Κάνοντάς τον κλικ στις άκρες, θα στρίψεις αριστερά ή δεξιά ή, μερικές φορές, κατά 180 μοίρες, ανάλογα με τι ακριβώς δείχνει το δάχτυλο του χεριού. Σε μερικές οθόνες μπορείς να κοιτάς και πάνω ή κάτω. Η χρήση των αντικειμένων είναι η πιο απλή που γίνεται. Κάνε κλικ κάπου και αν είναι να γίνει κάτι θα γίνει. Σε μερικές περιπτώσεις χρησιμοποιείται και η λειτουργία του drag and move.

WAHRK GALLOWS



Ο χάρτης των τοποθεσιών που επισκέπτεσαι με το υποβρύχιο.

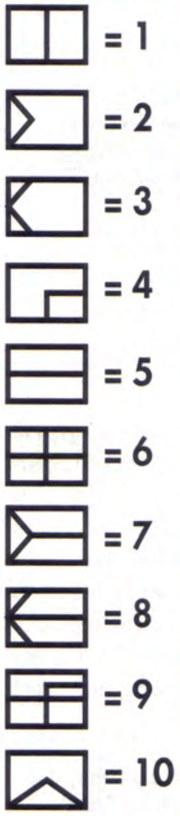


Βλέποντας το πιο "ιερό" ζώο του παιχνιδιού, το Wahrk.

Η κρεμαστή γέφυρα.



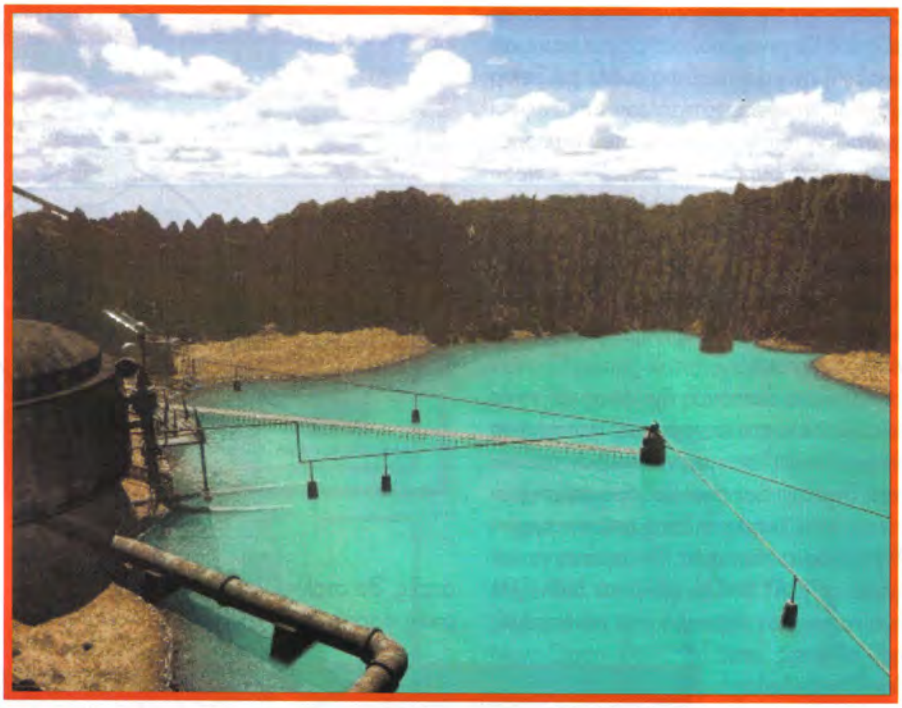
ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ ΤΩΝ RIVENESE ΚΑΙ Η ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ



Στις περιπτώσεις αυτές το χέρι μετατρέπεται σε μία ανοικτή παλάμη. Τότε κάνεις κλικ - κρατάς πατημένο το πλήκτρο του mouse- και το κινείς ανάλογα με τη διεύθυνση την οποία επιθυμείς.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι, με μία λέξη, μαγευτική! Ενας απίθανος κόσμος από κάθε πλευρά, που θα σε καθηλώσει ολοκληρωτικά. Αυτό που ήταν το μεγάλο πλεονέκτημα του Myst, εδώ αποκτά ακόμη μεγαλύτερες διαστάσεις. Δεν έχετε παρά να αφεθείτε να ζήσετε το όνειρο που λέγεται Riven και θα ξεχάσετε οτιδήποτε άλλο συμβαίνει γύρω σας ή σας απασχολεί.



Η λίμνη του Crater Island.

Και ερχόμαστε στη δράση του, την οποία προσωπικά θεωρώ ως το ΑΠΟΛΥΤΟ στη μέχρι τώρα ιστορία των computer games. Εχει την πιο έξυπνα σχεδιασμένη δράση που έχω δει, αλλά και μπορούσα να φανταστώ.

Το παιχνίδι έχει βασικά τρεις σημαντικούς γρίφους-puzzles. Ακούγεται λίγο, ε; Ξεχάστε το... Πρόκειται για σατανικά σχεδιασμένους γρίφους - ακόμη και όταν τους ξέρεις, δεν μπορείς να δεχτείς το πώς βρέθηκε μυαλό να τους σχεδιάσει.

Για να λυθούν αυτοί οι τρεις γρίφοι απαιτείται να γυρίσεις όλο το παιχνίδι, να έχεις παρατηρήσει και να έχεις καταγράψει τα πάντα. Ναι, το Riven έρχεται να μας δείξει ότι σχεδόν όλοι μπορεί να βλέπουμε, αλλά δεν βλέπουμε τα ίδια πράγματα, και εδώ ακριβώς εντοπίζεται η διαφορά μεταξύ του "παρατηρώ" και του "απλώς βλέπω". Μη φανταστείτε τίποτα το εξεζητημένο. Απλώς πρέπει να συνειδητοποιείς τι βλέπεις, να το αναλύεις και, όταν έρθει η ώρα της κρίσης, να συνδέσεις οτιδήποτε έχεις δει μέχρι τώρα.

Πνευματική άσκηση, δηλαδή, για δυνατά μυαλά. Ενας κόσμος, λοιπόν, που βασίζεται στην εξερεύνηση, την παρατήρηση, τη σωστή αξιολόγηση των στοιχείων και τη σύνδεση. Ναι, αυτό είναι το Riven.

Οι γρίφοι του θα προκαλούν συνεχώς την αδράνεια του μυαλού σας (το ότι, δηλαδή, έχουμε μάθει να θεωρούμε "φυσικά" μερικά πράγματα, και δεν έχουμε την "εγρήγορ-



Μέσα στη λίμνη του Jungle Island.



Ενα από τα Domes με το καλειδοσκόπιό του.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν αγαπήσατε τον κόσμο του Myst, τότε θα λατρέψετε το Riven. Οι επίδοξοι διάδοχοι του αρχικού τίτλου ήταν πολλοί, οι δημιουργοί όμως του πρωτότυπου Myst απέδειξαν με την κυκλοφορία του Riven ότι απέχουν παρασάγγας από όλους. Αν δεν ήταν adventure game, θα μπορούσε να ήταν ακόμη και ταινία του Wim Wenders. Ευτυχώς, όμως, για εμάς, είναι adventure game. Απολαύστε το!

Βαγγέλης Κράτσας

ση", πνευματική και φυσική, να αντιδράμε σε αυτά). Ενα παράδειγμα: Βρίσκεσαι μπροστά σε ένα δωμάτιο με κλειστές πόρτες. Τις ανοίγεις και μπαίνεις μέσα. Προχωράς, βρίσκεις κάτι που πάει στραβά, το διορθώνεις, κοιτάς γύρω σου για οτιδήποτε άλλο, δεν βλέπεις τίποτα, οπότε φεύγεις βγαίνοντας έξω. Αυτό ΔΕΝ θα κάναμε σχεδόν ΟΛΟΙ; Φυσικό. Από μια πρώτη ματιά, μάλλον ναι, αφού έτσι προστάζει η "αδράνεια" των κινήσεων που έχουμε μάθει να κάνουμε. Και όμως είναι ένα τεράστιο λάθος!!! Αινιγματικό; Μπορεί, αλλά είμαι σίγουρος ότι θα με θυμηθείτε όταν αντιμετωπίσετε το πρόβλημα αυτό. Και τότε ίσως συνειδητοποιήσετε πιο εύκολα πού και γιατί κάνουμε λάθος.

Για μένα, προσωπικά, το Riven είναι ο απόλυτος κόσμος, η απόλυτη περιπέτεια και... μην ξεχνάτε ότι είναι adventure...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βγες από τη φυλακή, κάνοντας ένα κλικ τον κέρσορα μπροστά. Εξω, γύρνα αριστερά μία φορά και κοίτα ψηλά (κάνε κλικ τον κέρσορα πάνω). Χμ!!! ένα Dome... Από την οθόνη αυτή γύρνα αριστερά, κάνοντας κλικ τον κέρσορα αριστερά, και βρίσκεσαι να κοιτάς προς την ίδια κατεύθυνση όπως όταν βγήκες από τη φυλακή. Πήγαινε 2 φορές μπροστά στην παράξενη μηχανή που βλέπεις. Κάνε κλικ στο μάτι/φινιστρίνι που υπάρχει πάνω στη μηχανή. Στο νέο κοντινό πλάνο, κάνε ξανά κλικ στο "παράθυρο" αυτό. Δεν βλέπεις τίποτα. Κάνε 2 φορές κλικ τον κάτω κέρσορα για να γυρίσεις στην κανονική οθόνη. Μετακίνησε προς τα κάτω το μοχλό, που είναι στα δεξιά σου. Δεν συμβαίνει τίποτα. Κάνε πάλι κλικ στο μοχλό για να τον γυρίσεις στην κανονική θέση του. Κάνε κλικ στο πλήκτρο που υπάρχει στη βάση/αρχή του μοχλού. Πάλι δεν γίνεται τίποτα. Κάνε κλικ στο σκέπαστρο στο έδαφος. Δοκίμασε τα πλήκτρα που υπάρχουν σε αυτό. Δεν γίνεται τίποτα. Κάνε κλικ τον κέρσορα για να γυρίσεις στην "κανονική" οθόνη. Προφανώς το μηχάνημα αυτό δεν "παίρνει/έχει" ενέργεια για να λειτουργήσει. Πρέπει να βρεις κάποιον κωδικό για να ανοίξεις το σκέπαστρο. Γύρνα μία οθόνη δεξιά και βλέπεις το σωλήνα που φεύγει από το μηχάνημα και "χώνεται" στον τοίχο δεξιά. Πήγαινε 2 φορές μπροστά, κοίτα κάτω, ξαναγύρνα στην κανονική οθόνη, γύρνα ανάποδα και πήγαινε 3 φορές μπροστά. Κάνε κλικ στο μοχλό στο έδαφος και, στο κοντινό



Ετοιμαζόμενος να ταξιδέψεις σε ένα άλλο νησί.



Ο περίφημος "ζωντανός" χάρτης του Riven.

πλάνο, ξανακάνε κλικ στη λαβή του (στο πάνω μέρος του). Τον χάλασε αυτός που είδες στην εισαγωγή του παιχνιδιού. Ξαναγύρνα στην κανονική οθόνη και πήγαινε μία οθόνη μπροστά. Γύρνα γύρω-γύρω για να δεις όλες τις εικόνες, δηλαδή τη συνολική θέα του χώρου όπου βρίσκεσαι. Από την οθόνη στην οποία κοιτάς κανονικά τα σκαλοπάτια, πήγαινε μία φορά μπροστά, γύρνα δεξιά και κοίτα κάτω. Βλέπεις τον νεκρό "φρουρό" σου. Γύρνα αριστερά, κάνοντας κλικ τον κέρσορα στο αριστερό μέρος της οθόνης, και κοίτα πάλι κανονικά προς τα σκαλοπάτια. Ανέβα τη σκάλα, πηγαίνοντας μπροστά 5 φορές. Πάνω, γύρνα αριστερά και προχώρα 2 φορές μπροστά. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με μία "κλειστή" έξοδο στα βορειοδυτικά (NW) όπως κοιτάς. Στις κολόνες υπάρχουν κάτι "μηχανικά σκαθάρια". Κάνε κλικ σε ένα από αυτά και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στον κρίκο που είναι στο κάτω μέρος του. Ανοίγει τα φτερά του. Κάνε κλικ στο μάτι/τρύπα και ξανά στην εικόνα την οποία



Το πιο σημαντικό puzzle όλου του παιχνιδιού. Για να το λύσεις πρέπει να ξέρεις τα χρώματα που αντιστοιχούν σε κάθε νησί και τις ακριβείς συντεταγμένες κάθε Dome. Σχεδόν όλο το παιχνίδι σε έναν γρίφο.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το τελειότερο, από κάθε πλευρά, παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει σε υπολογιστές. Στο εξής υπάρχει μέτρο σύγκρισης με όριο το σχεδόν απόλυτα τέλειο και αυτό είναι το Riven. Γραφικά χωρίς προηγούμενο, ήχοι που ζαλίζουν και η πιο έξυπνα σχεδιασμένη δράση που έχω δει συνθέτουν ένα απίστευτο όνειρο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	99
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΡΙΦΟΙ	98

99





Στο Plateau Island.



Μία ακόμη από τις πολύ ωραίες τοποθεσίες του Plateau Island.



Βλέποντας τη λίμνη από το θρόνο του Gehn.

βλέπεις. Κάνε το ίδιο με όλα τα σκαθάρια, ώστε να δεις όλες τις εικόνες. Περιέχουν hints για το παιχνίδι. Κάνε κλικ σε όλα τα μηνύματα στους τοίχους ανάμεσα στις κολόνες. Αφού τελειώσεις με αυτά, γύρνα πίσω στην είσοδο του παράξενου αυτού δωματίου και γύρνα ανάποδα, ώστε να βλέπεις το εσωτερικό του. Πάτα το πλήκτρο που είναι στα δεξιά σου. Το δωμάτιο αυτό περιστρέφεται μία φορά. Δες από την τρύπα/μάτι. Ξαναπάτα το πλήκτρο αυτό 2 φορές ακόμη. Γύρνα, και αυτή τη φορά βλέπεις μία νέα είσοδο. Από αυτήν την περιστροφή βλέπεις ότι τώρα έχεις πρόσβαση σε μία καινούρια έξοδο που βρίσκεται στα βορειοανατολικά σου (ΝΕ). Είναι όμως και αυτή "κλειστή". Είναι προφανές ότι πρέπει να βρεις μία άλλη είσοδο για το δωμάτιο αυτό, καθώς και έναν τρόπο να ανοίξεις τις δύο κλειστές πόρτες. Πάτα το πλήκτρο μία ακόμη φορά. Τώρα φύγε χωρίς να πειράξεις τίποτε άλλο, γυρνώντας ανάποδα (δηλαδή να κοιτάς προς τη γέφυρα). Πήγαινε μία φορά μπροστά, γύρνα αριστερά και προχώρησε μπροστά 4 φορές. Κατεβαίνεις τα σκαλοπάτια και βρίσκεσαι σε ένα πλάτωμα. Γύρνα δύο φορές δεξιά. Μπροστά σου βλέπεις μία ξύλινη πόρτα. Κάνε κλικ σε αυτήν. Είναι κλειδωμένη και δεν ανοίγει. Κάνε κλικ στο κάτω μέρος της. Τώρα κάνε κλικ στο κενό κάτω από την πόρτα και σέρνεσαι/περνάς από κάτω της, μπαίνοντας σε μια σπηλιά. Μέσα πήγαινε δύο φορές μπροστά. Βλέπεις ένα νέο άνοιγμα στο μυστηριώδες πενταγωνικό δωμάτιο. Μπες μέσα και πήγαινε στην έξοδο που βλέπεις μπροστά σου και λίγο αριστερά. Προχώρα όλο μπροστά μέχρι να φτάσεις στους σωλήνες με το μοχλό. Κοίτα ψηλά. Ο ατμός φεύγει προς τα πάνω. Ξανακοίτα κάτω και γύρνα προς τα δεξιά το μοχλό, κάνοντας κλικ σε αυτόν. Τώρα ο ατμός φεύγει και πάει στον δεξιό σωλήνα. Αν έχεις καταλάβει τη γεωμετρία του χώρου, αυτός είναι ο σωλήνας που δίνει ατμό/ενέργεια στο μηχάνημα που είναι εκεί από όπου ξεκίνησες το παιχνίδι, εξακολουθείς όμως να μην έχεις τον κωδικό του. Γύρνα ανάποδα και προχώρα 2 φορές μπροστά. Γύρνα δεξιά και πάτα το πλήκτρο 2 φορές. Το πενταγωνικό δωμάτιο περιστρέφεται. Γύρνα αριστερά και βλέπεις απέναντι μία καινούρια "κλειστή" έξοδο. Είναι η έξοδος 3 του χάρτη, αυτή δηλαδή που από την αρχική θέση (1 στο χάρτη) έβλεπες στα ΝΕ. Κάνε κλικ στο διακόπτη/μοχλό στα αριστερά σου. Τον ανεβάζεις και βλέπεις να ανοίγει η κλειστή πόρτα της εξόδου 3. Πήγαινε εκεί και μπες μέσα. Η κλειστή πόρτα μπροστά σου ανοίγει μόνο από την άλλη μεριά, γι' αυτό μην ασχοληθείς καθόλου μαζί της. Γύρνα δεξιά τρεις φορές. Πάτα το πλήκτρο που βλέπεις 3 φορές. Το πενταγωνικό δωμάτιο περιστρέφεται. Γύρνα αριστερά και βλέπεις απέναντι μία καινούρια έξοδο. Είναι η έξοδος 1 του χάρτη, δηλαδή η αρχική θέση. Ανέβασε το διακόπτη/μοχλό στα αριστερά σου, κάνοντας κλικ σε αυτόν. Ακούς να ανοίγει μία πόρτα, χωρίς να βλέπεις όμως πού.

Πρόκειται για την "κλειστή" έξοδο της θέσης 4, αυτής δηλαδή με τη γέφυρα. Πήγαινε τώρα στην έξοδο απέναντί σου (είπαμε ότι είναι η αρχική θέση 1) και γύρνα ανάποδα, ώστε να βλέπεις την είσοδο και το πλήκτρο. Πάτα το δύο φορές. Το πενταγωνικό δωμάτιο περιστρέφεται. Βλέπεις απέναντι την έξοδο 4, η οποία όμως τώρα πια είναι ανοικτή. Πήγαινε εκεί. Είσαι μπροστά σε μία γέφυρα.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	Pentium στα 100MHz.
	16MB RAM, Windows 95.
	4x CD-ROM drive και 75MB στον σκληρό δίσκο.
	1MB DirectX 5.0 συμβατή κάρτα γραφικών, DirectX συμβατή κάρτα ήχου.
	Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε πέντε CDs και αντιπροσωπεύεται από τη CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906).



7TH LEGION

Με τον τρόπο με τον οποίο φέρεται στη φύση ο άνθρωπος, ήταν αναπόφευκτο να συμβεί κάτι τέτοιο... Τόσοι αιώνες απερίσκεπτης καταστροφής του πλανήτη και αλόγιστης σπατάλης των φυσικών πόρων του οδήγησαν το γήινο οικοσύστημα στα όρια της κατάρρευσης. Οι απαισιόδοξες προβλέψεις των ειδικών, οι οποίοι μιλούσαν για επιδημίες και πείνα, ανάγκασαν τις κυβερνήσεις και τις παγκόσμιες οργανώσεις να σχεδιάσουν ένα πρόγραμμα εκκένωσης του πλανήτη που αργοπέθαινε. Το πρόγραμμα ονομάστηκε P.E.P. (Planetary Evacuation Program) και προέβλεπε τη μεταφορά των κατοίκων του πλανήτη σε αστρικές αποικίες. Οι ευοίωνες προοπτικές διαψεύστηκαν όταν έφθασε η ώρα για την αναχώρηση. Φάνηκε αμέσως ότι ο χώρος δεν ήταν σε καμία περίπτωση αρκετός. Ετσι, προτιμήθηκαν οι πιο έξυπνοι, οι πιο δυνατοί και φυσικά οι πιο πλούσιοι. Οταν κάποιοι από τους "παρακμιακούς" προσπάθησαν να μπουν με τη βία στα διαστημόπλοια, σφαγιάστηκαν από τους φρουρούς. Οι προνομιούχοι, λοιπόν, έφυγαν αφήνοντας δισεκατομμύρια άλλους να πεθάνουν. Οσοι επέζησαν χωρίστηκαν σε επτά λεγεώνες και άρχισε ένας διαρκής πόλεμος για την πολιτική και τη στρατιωτική εξουσία ολόκληρου του πλανήτη. Ομως ο θρύλος μιλούσε για άλλα πράγματα... Για την εποχή που οι "Διαλεχτοί" θα γύριζαν να διεκδικήσουν τη θέση τους πάνω στη Γη. Τα σημάδια είναι ξεκάθαρα: πρώτα μια μέρα χωρίς φως, ύστερα μια νύχτα χωρίς σκοτάδι και τέλος η βροχή από φωτιά. Οι λεγεώνες ενώνονται. Μόλις τώρα ξεκινά ο πραγματικός πόλεμος. Εσείς ελέγχετε την πιο ισχυρή, την Εβδομη Λεγεώνα.

"Οταν το τελευταίο δέντρο καεί, όταν ο τελευταίος ποταμός ρυπανθεί και πεθάνει και το τελευταίο ψάρι, τότε ο άνθρωπος θα διαπιστώσει πως δεν μπορεί να τραφεί με χρήματα."

GreenPeace

Του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr

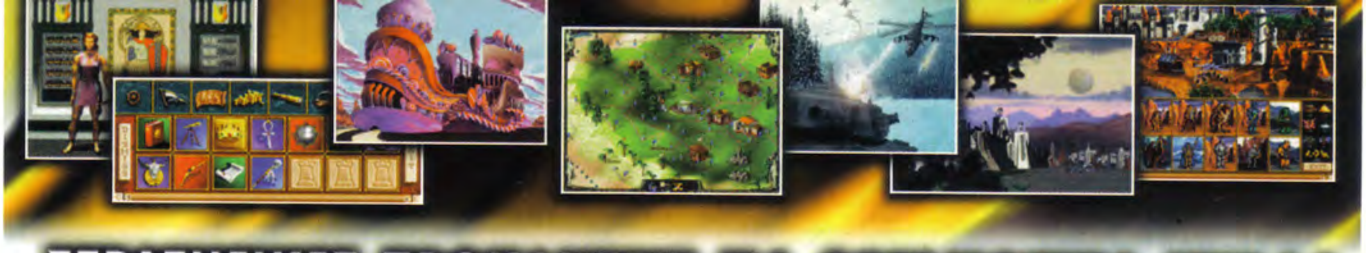


ΣΤ' ΑΡΜΑΤΑ, ΣΤ' ΑΡΜΑΤΑ

Δεν απαιτείται ιδιαίτερη σκέψη ούτε και φοβερή μελέτη προκειμένου να εισέλθετε στον κόσμο του παιχνιδιού. Το 7th Legion είναι ένα κλασικό real time war strategy. Αν έχετε διάθεση για καταστροφές και διαθέτετε ένα ποντίκι (όχι χάμστερ, το mouse εννοώ), όλα είναι έτοιμα προκειμένου να ξεδιπλώσετε τις στρατηγικές ικανότητές σας. Και αυτό γιατί ο χειρισμός είναι απλούστατος, πανομοιότυπος με εκείνον του Command & Conquer. Με λίγα κλικ μπορείτε να κάνετε τα πάντα! Επιλέξτε στρατόπεδο (ναι, φυσικά μπορείτε να παίξετε τον "κακό") και αρχίστε την campaign που θα σας οδηγήσει στη δόξα.

Στις περισσότερες αποστολές πρέπει να δημιουργήσετε μια βάση και έπειτα να εφορμήσετε σε εκείνη του αντιπάλου, μην αφήνοντας τίποτα όρθιο. Ξεκινάτε φυσικά με τη Mobile Base Unit, η οποία θα χτίσει και το αρχηγείο σας όπου εσείς επιθυμείτε. Εδώ παρουσιάζεται και το πρώτο πρόβλημα (κάτι σας λέει ότι θα ακολουθήσουν κι άλλα;). Το μήνυμα deploy εμφανίζεται ακό-





μη κι αν δεν είναι δυνατό να χτιστούν headquarters σε εκείνο το σημείο. (Κομματάκι εκνευριστικό!) Τέλος πάντων, χτίζετε το βασικό κτίριο και τώρα έχετε ανάγκη από ενέργεια, την οποία σας προσφέρουν τα γνωστά Power Plants. Οσα και να χτίσετε, ποτέ δεν είναι αρκετά, για αυτό μην αρκεστείτε στα λίγα γιατί θα συναντήσετε προβλήματα μέσα στο παιχνίδι. Υπάρχουν, βέβαια, και αποστολές με διαφορετικό περιεχόμενο, όπως να καταστρέψετε την αντίπαλη βάση με μια ομάδα μονάδων ή να προστατέψετε ένα κομβόι. Επίσης, κατά τις αποστολές σάς δίνονται ειδικές εντολές, οι οποίες αποτελούν ουσιαστικά υπο-αποστολές με χρονικό όριο. Για παράδειγμα, σας ζητούν να καταστρέψετε δέκα εχθρικές μονάδες μέσα σε οκτώ λεπτά προκειμένου να πάρετε ένα χρηματικό έπαθλο. Ενα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι δεν υπάρχουν φυσικές πηγές πλούτου, τις οποίες πρέπει να εκμεταλλευτείτε (και φυσικά να προστατέψετε από τον εχθρό) προκειμένου να αυξήσετε το εισόδημά σας. Αντίθετα, το 7th Legion εισάγει έναν διαφορετικό τρόπο πληρωμής, κατά τον οποίο το παιχνίδι σάς "πληρώνει" ανά τακτά χρονικά διαστήματα με το μισθό ο οποίος αναλογεί στο βαθμό που έχετε εκείνη τη στιγμή. Υπάρχουν έξι βαθμοί, ξεκινώντας από απλός Sergeant και καταλήγοντας σε General, οι οποίοι αμείβονται ανάλογα. Προκειμένου να "πάρετε προαγωγή" πρέπει να σκοτώσετε πολλούς-πολλούς εχθρούς.

Προάγονται, όμως, και οι μονάδες σας, ανάλογα με τις πολεμικές επιδόσεις τους. Εάν, λοιπόν, μια μονάδα ανέλθει στην ιεραρχία τότε βελτιώνονται και τα αμυντικά και τα επιθετικά χαρακτηριστικά της. Μιλώντας για τις μονάδες, θα πρέπει να αναφέρουμε τη δυνατότητα την οποία παρέχει το παιχνίδι να επιλέξετε τον τρόπο κίνησής τους. Επιλέγοντας, δηλαδή, μια μονάδα και κάνοντας κλικ σε ένα σημείο του χάρτη, εμφανίζεται ένα μικρό μενού το οποίο περιέχει επιλογές για κανονική, επιθετική και αμυντική κίνηση, με ό,τι συνεπάγονται αυτές. Ομως, αν δεν μπορείς να κινηθείς προς ένα σημείο ή μια μονάδα, το παιχνίδι δεν σου το δείχνει, αλλά πρέπει να το ανακαλύψεις μόνος σου. Ετσι, κάποιες φορές, μονάδες αρχίζουν να βαδίζουν σε τελείως αντίθετη κατεύθυνση από εκεί που υπολογίζει ο παίκτης, καταλήγοντας στο... άγνωστο με βάρκα την ελπίδα! Αυτό το στοιχείο μού έκανε πολύ κακή εντύπωση, γιατί σε ένα real-time strategy δεν μπορείς να "νταντεύεις" χαμένες μονάδες, όταν ο εχθρός είναι "προ των πυλών". Ορισμένες φορές, για κανέναν απολύτως λόγο (πιστέψτε με, δοκίμασα τα πάντα), όλο και κάποια μονάδα θα ξεστρατίσει και... μην την είδατε - ακόμη και αν την έχεις επιλέξει μαζί με άλλες σε detachment.

Το 7th Legion περιέχει και μερικές σημαντικές καινοτομίες, οι οποίες δείχνουν τον σαφή προσανατολισμό των δημιουργών να συνδυάσουν τη στρατηγική με action στοιχεία. Για πρώτη φορά σε παιχνίδι στρατηγικής υπάρχουν Battle Cards, τις οποίες μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης όποτε θέλει και πράγματι να αλλάξει το ρου της μάχης. Αυτές οι Battle Cards μπορεί να έχουν θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα, κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε να τις χρησιμοποι-

Ο εχθρός πλησιάζει.



ΕΤΑΙΡΙΑ
Microprose
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Real-Time War Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Η επικράτηση είναι ολοκληρωτική.





STRATEGY



Ενα δείγμα από αποστολή σε εσωτερικό χώρο. Καταπληκτικά γραφικά!

ήσετε είτε στον αντίπαλο είτε στο δικό σας στράτευμα. Υπάρχουν 52 τέτοιες cards (σε κάθε αποστολή θα σας δίνονται κάποιες από αυτές), οι οποίες βρίσκονται στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης και με drag'n'drop μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε. Πραγματικά, ως ιδέα είναι πολύ καλή και προσδίδει μια ωραία διάσταση στο παιχνίδι, γιατί μπορεί κάποιος να γείρει την πλάστιγγα προς το μέρος του, ακόμη και αν η μάχη φαίνεται χαμένη. Παρουσιάζονται, όμως, και εδώ κάποια προβλήματα. Αρχικά, είναι άνιση η μάχη με τον υπολογιστή, γιατί εκείνος μπορεί να χρησιμοποιήσει μια battle card πάνω σας οποιαδήποτε στιγμή, ενώ εσείς πρέπει να έχετε οπτική επαφή με κάποιες μονάδες του. Επίσης, η πληθώρα των καρτών και οι αντιφατικές λειτουργίες τους μπορούν στην αρχή να σας μπερδέψουν και να βρεθείτε να ανατινάζετε τις δικές σας μονάδες ή να βοηθάτε αυτές του αντιπάλου (πού χρόνος για μελέτη του manual, όταν είσαι κυκλωμένος!). Μια καλή ιδέα θα ήταν να υπάρχει σύντομο smart text πάνω στις κάρτες, ώστε να αποφεύγονται τα... παρατράγουδα. Εξάλλου, ο action χαρακτήρας του παι-



Η εικόνα είναι από multi-player παιχνίδι.

χνιδιού είναι προφανής με την ύπαρξη διάφορων crates διασκορπισμένων στην περιοχή, τα οποία περιέχουν power-ups για τη μονάδα που το άνοιξε ή για ολόκληρη ομάδα μονάδων. Για παράδειγμα, μπορεί να αυξηθεί η ενέργεια ή η απόσταση βολής (range) της μονάδας, αλλά και να "κερδίσετε" μια battle card ή να σας δοθούν ενισχύσεις.

Αν αναφερθούμε, τέλος, στις λεπτομέρειες, πρέπει να τονίσω την έλλειψη θαλάσσιων και ιπτάμενων μονάδων. Επίσης, το παιχνίδι χειρίζεται με μάλλον κακό τρόπο την "ομίχλη" της ανεξερεύνητης περιοχής, γιατί ακόμη και περιοχές τις οποίες έχετε γνωρίσει έπειτα από λίγο τυλίγονται πάλι από το πέπλο της αν δεν υπάρχουν μονάδες σας εκεί. Μπορεί να είναι ρεαλιστικό, είναι όμως και εξαιρετικά εκνευριστικό.

Εν έτει 1997, εν μέσω διαδικτυακών επικοινωνιών και συγκρούσεων, ήταν αδύνατο ένα παιχνίδι στρατηγικής να μην υποστηρίζει multi-player παιχνίδι. Ετσι, εκτός από το γνωστό Skirmish, υπάρχουν οι αμιγείς δικτυακές επιλογές για παιχνίδι μέσω του Internet, μέσω τοπικού δικτύου LAN και μέσω απλής σύνδεσης με modem. Με αυτές τις επιλογές η δράση και το ενδιαφέρον του παιχνιδιού δεν χάνονται, αφού μπορείτε να ορίσετε διάφορα επίπεδα δυσκολίας, τεχνολογικής ανάπτυξης, ακόμη και τα αρχικά χρηματικά ποσά για κάθε παίκτη. Εκτός από το κανονικό παιχνίδι που παίζεις προκειμένου να καταστρέψεις τον αντίπαλο, υπάρχει και η επιλογή Capture The Flag για πιο γρήγορο και συναρπαστικό συναγωνισμό.

THE ART OF WAR

Σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι... δίνει ρέστα! Τα γραφικά είναι από τα καλύτερα για παιχνίδι του είδους, τόσο από πλευράς χαρτών όσο και από πλευ-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

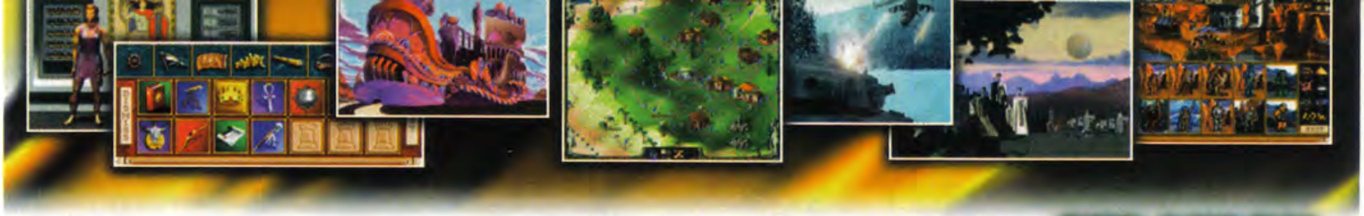

Pentium 100MHz.


16MB.


15MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.


SVGA 2MB, DirectX 5.0.


Το παιχνίδι διατέθηκε σε εμάς για την παρουσίαση από το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Plotline.



ράς μονάδων. Η δράση παρουσιάζεται από πάνω με μια μικρή κλίση, όπως στο κλασικό πλέον Command & Conquer, ενώ η μπάρα που περιέχει τις διαθέσιμες επιλογές βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης. Τα πεδία των μαχών είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και άκρως ρεαλιστικά. Τα εντυπωσιακά και αληθοφανή χρώματα σε συνδυασμό με τα φωτιστικά εφέ (φωτοσκιάσεις, εναλλαγές ημέρας-νύχτας) συνθέτουν ένα τοπίο με ποικιλία και ομορφιά. Από την άλλη, οι στρατιωτικές μονάδες είναι και αυτές καταπληκτικές, σχεδιασμένες με μεγάλη λεπτομέρεια. Διαθέτουν ομαλότατο animation και η κίνησή τους δεν παρουσιάζει προβλήματα, ενώ η καταστροφή τους (αναπόφευκτη συνέπεια του πολέμου) γίνεται με εντυπωσιακές εκρήξεις. Πρέπει να δείτε τους στρατιώτες να πεθαίνουν για να καταλάβετε την προσοχή την οποία έχουν δείξει οι δημιουργοί σε αυτό το σημείο. Στα ίδια επίπεδα κινούνται και τα κτίρια, τα οποία μπορεί να μην είναι πολύ εντυπωσιακά και να μην έχουν μεγάλη ποικιλία (όπως στο KKND), είναι όμως καλοσχεδιασμένα. Πάρα πολύ καλές είναι οι cut scenes, οι οποίες είναι σύντομες και διασκεδαστικές, ενώ η εισαγωγή του παιχνιδιού διεκδικεί και αυτή επάξια τα εύσημά μας. Η τελευταία παρουσιάζει πολύ όμορφα την υπόθεση του παιχνιδιού, περιέχοντας φοβερό speech και όμορφα γραφικά. Θα ήθελα, όμως, να μου εξηγήσει κάποιος γιατί οι "καλοί" της υπόθεσης έχουν μπλε χρώμα και σήμα ένα αστέρι -το οποίο παρουσιάζει μεγάλη ομοιότητα με το αντίστοιχο στρατιωτικό σύμβολο της πατρίδας του Μπιλ (Κλίντον, Γκέιτς κ.λπ.)-, ενώ οι "κακοί" κόκκινο. Απλή σύμπτωση ή μήπως... "είναι τρελοί αυτοί οι Αμερικάνοι";

Οσον αφορά στον ήχο, το 7th Legion δίνει τη δυνατότητα να το "ακούσετε" στα 11, 22 ή 44 KHz, σε συνδυασμό με 8-bit ή 16-bit μείξη του ήχου. Ετσι, μπορείτε να προσαρμόσετε το παιχνίδι στα δικά σας αυτιά (ή μάλλον στα "αυτιά" του υπολογιστή σας). Πιο συγκεκριμένα, ο ήχος του παιχνιδιού κυμαίνεται σε καλά επίπεδα - αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα. Η μουσική είναι αρκετά καλή, ωστόσο από ένα σημείο και έπειτα γίνεται μονότονη και κουραστική. Τα ηχητικά εφέ (πυροβολισμοί, εκρήξεις κ.λπ.) είναι πολύ καλά και δίνουν πραγματική αίσθηση μάχης. Το speech που υπάρχει είναι τελείως υποτυπώδες και περιορίζεται σε μερικά "OK" και "on my way". Καμία σχέση με το εκπληκτικό speech του Red Alert...



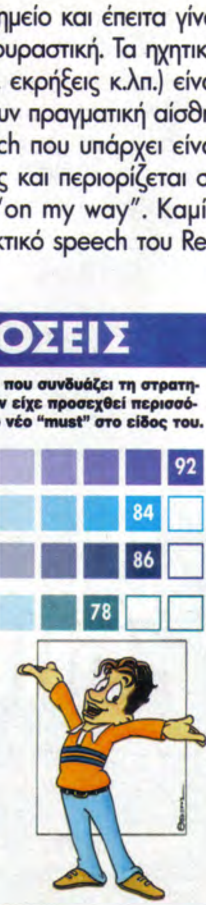
Ετοιμαστείτε για επίθεση.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα strategy νέας γενιάς, που συνδυάζει τη στρατηγική με action στοιχεία. Αν είχε προσεχθεί περισσότερο, θα μιλούσαμε για το νέο "must" στο είδος του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	78

82

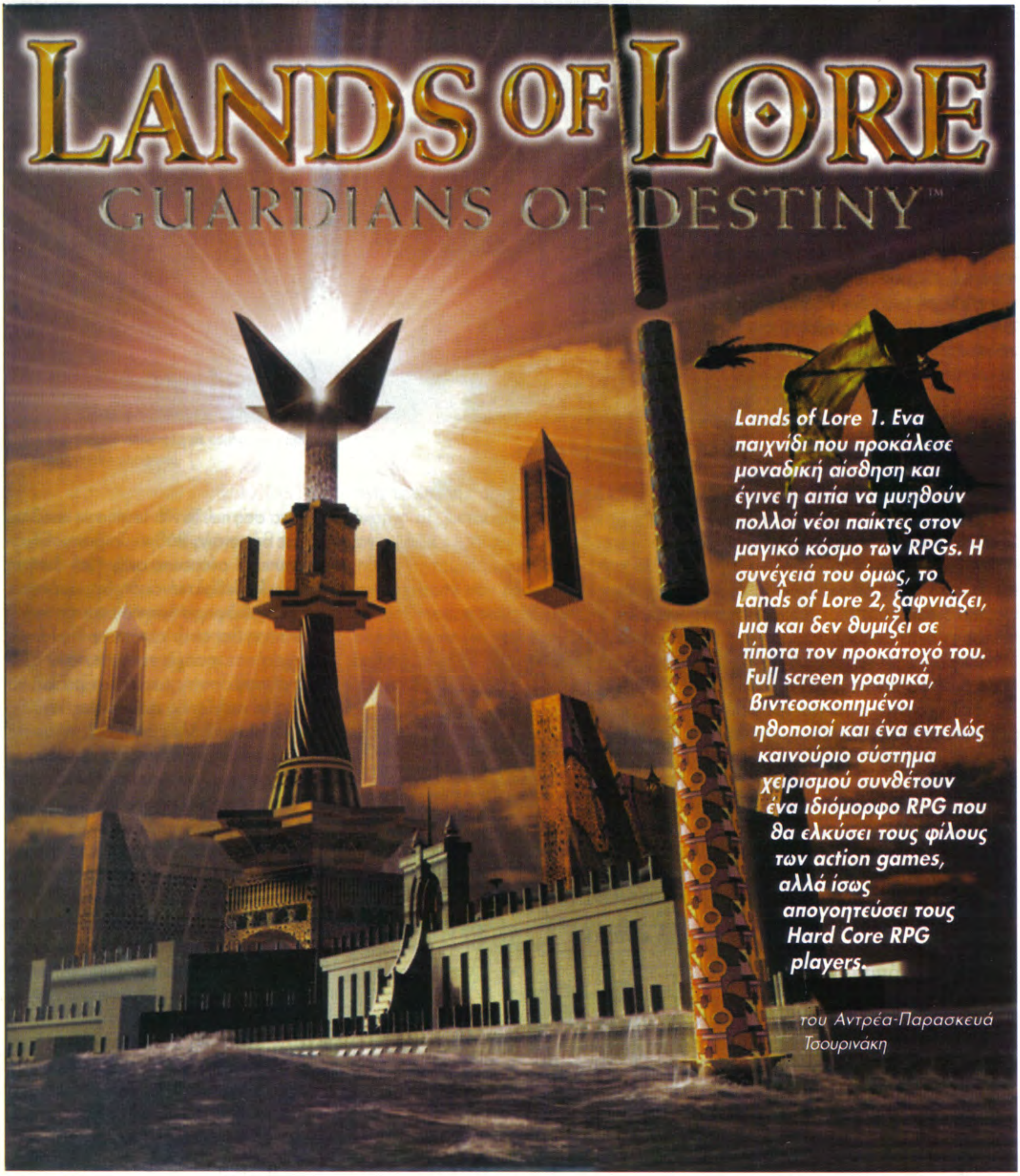


ΤΕΛΙΚΑ...

Τι να σας πω; Το 7th Legion με προβλημάτισε σε μεγάλο βαθμό. Τα συναισθήματά μου είναι ανάμεικτα ακόμη και αυτή τη στιγμή. Το βέβαιο είναι ότι δεν πρόκειται για ένα αδιάφορο παιχνίδι, και σε καμία περίπτωση δεν είναι κακό παιχνίδι. Τα νέα στοιχεία που εισάγει το καθιστούν αμέσως άξιο προσοχής, αφού δεν μπορεί να θεωρηθεί απλώς ως ακόμη ένας κλώνος του Command & Conquer. Στην ουσία προχωρά ένα σκαλοπάτι παραπάνω, κάνοντας το μεγάλο βήμα να συνενώσει τη στρατηγική με καθαρά action στοιχεία, για να δημιουργήσει μια νέα κατηγορία παιχνιδιών τα οποία υπόσχονται "τόνους" διασκέδασης. Από την άλλη πλευρά, το παιχνίδι έχει και κάποιες σημαντικές αδυναμίες, οι οποίες αν είχαν προσεχθεί θα μιλάγαμε για έναν τίτλο που... γράφει ιστορία. Είναι σίγουρο ότι κάτι αρχίζει να αλλάζει σε αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών και ελπίζω η αλλαγή να γίνει προς το καλύτερο και να δούμε σύντομα έναν άξιο διάδοχο του Command & Conquer και του Warcraft II. Προς το παρόν πιστεύω ότι το 7th Legion μπορεί να σας προσφέρει αρκετές ώρες αγωνίας και στρατηγικής πρόκλησης. ■



ROLE PLAYING GAME



LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY™

Lands of Lore 1. Ενα παιχνίδι που προκάλεσε μοναδική αίσθηση και έγινε η αιτία να μυηθούν πολλοί νέοι παίκτες στον μαγικό κόσμο των RPGs. Η συνέχειά του όμως, το Lands of Lore 2, ξαφνιάζει, μια και δεν θυμίζει σε τίποτα τον προκάτοχό του. Full screen γραφικά, βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί και ένα εντελώς καινούριο σύστημα χειρισμού συνθέτουν ένα ιδιόμορφο RPG που θα ελκύσει τους φίλους των action games, αλλά ίσως απογοητεύσει τους Hard Core RPG players.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Είσαι ο Luther, ο γιος της περιβόητης Scotia. Ενώ η μητέρα σου πέθαινε από τα χτυπήματα ενός ήρωα από το Gladstone, προσπάθησε να σου μεταβιβάσει ό,τι πιο πολύτιμο και διαβολικό είχε: τη μοναδική ικανότητά της να αλλάζει μορφές. Η μεταβίβαση όμως αυτή δεν ολοκληρώθηκε με επιτυχία και έτσι μπορείς μεν να αλλάζεις μορφές, αλλά δεν έχεις την ικανότητα, τουλάχιστον όχι ακόμη, να ελέγχεις τις μεταμορφώσεις αυτές. Ετσι, χωρίς καμία προειδοποίηση μπορεί να μετατραπείς σε ένα φοβερό Beast ή σε ένα μικρόσωμο Lizard.

Αναζητώντας μία θεραπεία που θα σε γλιτώσει παντοτινά από αυτό που φαίνεται σαν κατάρα, έρχεσαι στο Gladstone. Ομως, οι στρατιώτες του White Army σε αιχμαλωτίζουν και σε φυλακίζουν σε ένα υπόγειο κελί καθώς καλείσαι να πληρώσεις τα εγκλήματα της μητέρας σου. Κάποια στιγμή όμως, κάτω από τον αφόρητο πόνο που ζεις, μεταμορφώνεσαι στο Beast και η ευκαιρία να αποδράσεις βρίσκεται μπροστά σου. Μεταμορφωνόμενος διαδοχικά σε Beast/Lizard/Ανθρωπο κατορθώνεις να αποδράσεις και να βρεις, προσωρινή έστω, ασφάλεια στις υπόγειες σπηλιές του Draracle.

Την ίδια περίοδο όμως η Mother Beast, ένα πανάρχαιο τέρας δημιουργημένο από μία διαβολική ύπαρξη, τον Belial, λίγο προτού τον θανατώσει η ίδια η φυλή του, αναζητά τη μαγεία που της είναι απαραίτητη, προκειμένου να ξαναφτιάξει τον ίδιο το δημιουργό της!!! Η μαγική δύναμη που κατέχεις της είναι απαραίτητη, μια και η Never Mask που είχε βρει η μητέρα σου, μέσω της οποίας έμαθε την τέχνη της μεταμόρφωσης, ήταν ένα πανίσχυρο μαγικό αντικείμενο της πανάρχαιης φυλής στην οποία ανήκε ο Belial.

Η σύγκρουσή σου με τις δυνάμεις του διαβολικού Belial μοιάζει αναπόφευκτη...



Τελειώνοντας το πρώτο επίπεδο, συναντάς τον Draracle.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Westwood Studios/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο



Τελειώνοντας το δεύτερο επίπεδο, ένας δράκος σε μεταφέρει στο Southern Continent.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν έχουν καμία σχέση με αυτά του πρώτου της σειράς. Διαθέτουν εντυπωσιακά χρώματα, απεικονίζουν πολλές λεπτομέρειες και τρέχουν στην ιδιόμορφη ανάλυση 640x400, ενώ η οθόνη δράσης είναι full screen. Για πρώτη φορά σε RPG έχουν χρησιμοποιηθεί βιντεοσκοπημένοι χαρακτήρες για τους ρόλους των "καλών" αλλά και αυτούς των εχθρών. Κατά την άποψή μου, όμως, οι βιντεοσκοπημένοι χαρακτήρες καταστρέφουν την ιδιαίτερη φαντασία που διαθέτει ο κόσμος των RPGs.

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ κινούνται σε ικανοποιητικά επίπεδα, ενώ άξιο αναφοράς είναι το πλούσιο speech στο παιχνίδι. Δυστυχώς, όμως, η έλλειψη της δυνατότητας εμφάνισης των διαλόγων σε text πάνω στην οθόνη είναι εμφανής, αφού στους εν λόγω διαλόγους περιέχονται ζωτικές πληροφορίες για την εξέλιξη της δράσης.

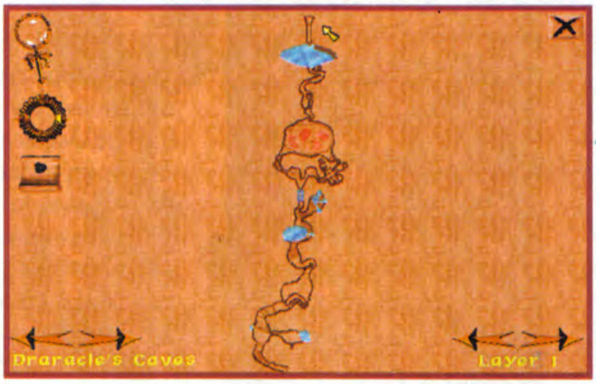
Ο χειρισμός του παιχνιδιού παρουσιάζει σημαντικές αλλαγές σε σχέση με τον προκάτοχό του. Οπως αναφέραμε ήδη, η οθόνη δράσης είναι full screen. Στην κάτω αριστερή γωνία της εμφανίζεται μόνιμα το Control Panel του παιχνιδιού, από το οποίο χειρίζεσαι σχεδόν όλες τις λειτουργίες του,





Εχοντας μεταμορφωθεί σε Beast.

εκτός από αυτές της κίνησης. Κατά τη γνώμη μου, θα ήταν προτιμότερη η ύπαρξη ενός πλήκτρου που θα εξαφάνιζε/εμφάνιζε το Control Panel, όσο ζωτικό και να είναι αυτό για το παιχνίδι. Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το Main Options Menu, το οποίο θέλει αρκετή προσοχή καθώς περιέχει τις ρυθμίσεις όλων των παραμέτρων του παιχνιδιού: New Game, Save Game, Load Game, Load AutoSave, Delete Game, Options, Extras, Help και Quit. Οι πιο σημαντικές είναι τα Options και Help. Στο Options περιέχονται τα Audio Controls, Video Controls, AutoSave Controls, Keyboard Settings και Miscellaneous Controls, από τα οποία τα κυριότερα είναι τα Keyboard Settings και Miscellaneous Controls. Με το πρώτο ρυθμίζεις, όπως επιθυμείς, τις λειτουργίες όλων των πλήκτρων. Ειδικά αυτές που αφορούν στην κίνηση, πιστεύω ότι απαιτείται να ρυθμιστούν έτσι όπως έχει συνηθίσει κάθε χρήστης από άλλα παιχνίδια, μια και δεν βρήκα τις default του παιχνιδιού ιδιαίτερα λειτουργικές. Με το δεύτερο μπορείς να ρυθμίσεις το επίπεδο δυσκολίας των μαχών, συνιστώ δε να σιγουρευτείς ότι είναι στο normal προτού ξεκινήσεις το παιχνίδι. Στο Help μπορείς να δεις κάθε στιγμή με πολύ αναλυτικό τρόπο όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού. Είναι ό,τι πιο εντυπωσιακό έχω δει σε αυτόν τον τομέα. Μακάρι να υπήρχε αυτή η λειτουργία ενσωματωμένη σε όλα τα παιχνίδια. Στο Control Panel τώρα, τα τρία "στρογγυλά" icons είναι αυτά της μαγείας, της επίθεσης και του πορτρέτου σου. Κάνοντας δεξί κλικ στο icon της μαγείας περνάς κυκλικά από το ένα διαθέσιμο spell στο άλλο, ενώ με αριστερό κλικ κάνεις αυτόματα cast το Level 1 του spell που είναι επιλεγμένο εκείνη τη στιγμή. Αν όμως θέλεις (και μπορείς) να κάνεις cast ένα spell μεγαλύτερου επιπέδου, τότε πρέπει να κάνεις αριστερό κλικ στο εικονίδιο και να κρατήσεις πατημένο το αριστερό πλήκτρο. Θα παρατηρήσεις ότι ανάβουν τα "λαμπάκια" που είναι από πάνω του. Οταν ανάψει το τελευταίο γαλάζιο (δείχνει το επίπεδο του spell που μπορείς να κάνεις, μετρώντας από το 1-5), τότε άφησε το πλήκτρο του mouse και το αντίστοιχο Level αυτού του spell θα εκτελεστεί. Πρόσεξε, γιατί αν το κρατήσεις πατημένο παραπάνω απ' όσο πρέπει και το αφήσεις όταν ανάψει ένα μπλε "λαμπά-



Δείγμα του Automap συστήματος του παιχνιδιού. Εδώ ο χάρτης του Level 1 (Draracle's Cave).



Εχοντας μεταμορφωθεί σε Lizard.

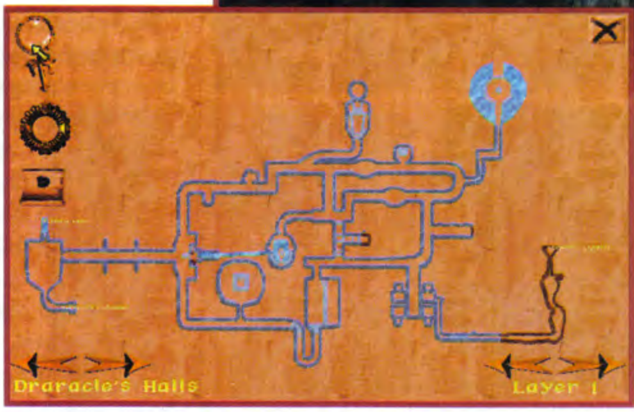


κι", τότε δεν θα γίνει τίποτα. Για να το πετύχεις, χρειάζεται εξάσκηση. Η γαλάζια μπάρα από κάτω δείχνει πόσο mana έχεις διαθέσιμο για να κάνεις casting τα spells. Το mana ανανεώνεται με το πέρασμα του χρόνου. Πατώντας το κουμπάκι που είναι στ' αριστερά του, ανοίγει το ειδικό panel που περιέχει όλα τα spells που έχεις στη διάθεσή σου. Αφήνοντας τον κέρσορα για λίγο πάνω από ένα εικονίδιο, ο Louther θα πει το όνομά του. (Σημειωτέον ότι αυτό ισχύει για όλα τα εικονίδια και τα αντικείμενα του παιχνιδιού και είναι ο μοναδικός τρόπος να πάρεις την περιγραφή τους.) Οντας οπλισμένος, κάνοντας αριστερό ή δεξί κλικ στο ATTACK icon επιτίθεσαι. Γύρω από το πορτρέτο σου βρίσκεται μία σειρά από κουκκίδες/φωτάκια. Η φωτισμένη κουκκίδα δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία κοιτάς (όχι αυτήν προς την οποία κινείσαι, γιατί μπορείς να κοιτάς μπροστά και να οπισθοχωρείς ταυτόχρονα) κάθε στιγμή. Η κόκκινη μπάρα κάτω από το πορτρέτο σου δείχνει την ποσότητα της φυσικής ενέργειας που έχεις.

Στο πορτρέτο θα φαίνονται τα 3 επίπεδα υγείας που υπάρχουν, αν δηλαδή είσαι καλά, ελαφριά τραυματισμένος ή βαριά. Με αριστερό κλικ εμφανίζεις/κλείνεις τα panels με το inventory σου και τα χαρακτηριστικά σου. Κάνοντας τώρα αριστερό ή δεξί κλικ στα χαρακτηριστικά σου πάνω δεξιά, βλέπεις το επίπεδό σου ως Fighter και ως Magician. Ενα μειονέκτημα του καινούριου interface είναι ότι δεν δείχνει με αριθμούς τις αλλαγές στις μπάρες των Physical Protection, Physical Strength, Melee Fighting Strenght και Ranged Fighting Strength (από πάνω προς τα κάτω). Το ίδιο ισχύει και για τις μπάρες που δείχνουν το επίπεδο της φυσικής και μαγικής ενέργειας σου. Πατώντας το πλήκτρο TAB εμφανίζεις/κλείνεις το Automap σύστημα του παιχνιδιού. Σε αυτό, με αριστερό ή δεξί κλικ στον μεγεθυντικό φακό, κάνεις αντίστοιχα zoom in/out, ενώ πηγαίνοντας τον κέρσορα προς τα άκρα της οθόνης, κινείς το συνολικό σχέδιο προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Με τα arrow keys που βρίσκονται κάτω αριστερά περνάς από τους χάρτες του ενός επιπέδου σε αυτούς του άλλου (εφόσον φυσικά έχεις επισκεφθεί περισσότερα του ενός επίπεδα), ενώ με αυτά που είναι κάτω δεξιά βλέπεις τα διαφορετικά επίπεδα που υπάρχουν (εφόσον υπάρχουν) στο ίδιο επίπεδο. Με το Note Spikes, κάνοντας κάπου κλικ, αφήνεις τις προσωπικές σημειώσεις σου για το συγκεκριμένο σημείο, ενώ με το Centering Circle φέρνεις στο κέντρο της οθόνης το σημείο όπου βρίσκεσαι. Υπάρχουν και άλλες λειτουργίες όπως το να πηδάς (SpaceBar), να σκύβεις (C) κ.λπ., αλλά πρέπει να τις αναζητήσετε είτε στο manual είτε στο αναλυτικό On Screen Help σύστημα του παιχνιδιού. Γενικά, πάντως, ο χειρισμός απαιτεί εξάσκηση από τον παίκτη, κάτι άλλωστε που ισχύει με τα περισσότερα RPGs.



Κάνοντας το Spell Spark σε "λίμνες" με λάδι, ανάβεις φωτιές.



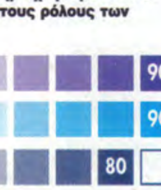
Ο χάρτης του Level 2 (Draracle's Halls).

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι σχετικά εύκολο, παρά τα μυστικά που κρύβει, το οποίο στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στην κληρονομιά του προκατόχου του. Δεν μου άρεσαν καθόλου οι αλλαγές στο σύστημα χειρισμού και οι βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί στους ρόλους των εχθρών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΡΙΦΟΙ	80

80







Ξεκινώντας στο δάσος.



Κερδίζοντας ένα επίπεδο στα χαρακτηριστικά σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού δεν με ενθουσίασε, διότι αφ' ενός περίμενα κάτι τελείως διαφορετικό και αφ' ετέρου, ενώ έγραφα το άρθρο, δεν είχα κατορθώσει να αποστασιοποιηθώ από το εκπληκτικό πρώτο της σειράς.

Διαθέτει πλούσια δράση (αν και νομίζω ότι υστερεί και στο σημείο αυτό από το πρώτο της σειράς), οι κόσμοι του παιχνιδιού περιέχουν πολλές λεπτομέρειες, χαρακτήρες και αποστολές, ενώ και τα γραφικά δίνουν έναν άλλο τόνο. Επίσης, εφιστώ την προσοχή στο ότι το παιχνίδι έχει πολλές δυνατότητες, τις οποίες όμως δεν θα εντοπίσεις αμέσως. Αναφέρω χαρακτηριστικά ότι έπαιξα 4 φορές το πρώτο επίπεδο, για να μπορώ να ισχυριστώ με σιγουριά ότι ανακάλυψα όλα τα μυστικά του. Στην αρχή η μεταμόρφωση στους διάφορους χαρακτήρες μπορεί να σου προκαλέσει πρόβλημα, αλλάζοντας όμως μορφή ανανεώνεται αυτόματα η γενική κατάσταση της υγείας σου. Αργότερα, όταν θα βρεις το κατάλληλο spell, θα μπορείς να παρεμβαίνεις/χειρίζεσαι τη διαδικασία αυτή. Σημειώνεται επίσης ότι μέσα στο παιχνίδι θα συναντήσεις τους πιο βασικούς χαρακτήρες του πρώτου της σειράς, κάτι που προσδίδει μία άλλη γοητεία στη δράση του.

Οι βασικοί γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολοι. Εκεί όμως όπου κερδίζει είναι η ύπαρξη πολλών extras, των οποίων η αναζήτηση είναι μοναδική απόλαυση και αυξάνει το βαθμό δυσκολίας. Αξίζει δε να σημειωθεί ότι αρκετοί από τους γρίφους είναι πρωτότυποι, κάτι πολύ σπάνιο στις μέρες μας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στην εισαγωγή, μεταξύ άλλων, βλέπεις πώς δραπετεύεις από τις φυλακές του Gladstone keep, αλλάζοντας συνολικά 3 μορφές, και βρίσκεις προσωρινή ασφάλεια από τους φρουρούς του Gladstone που σε κυνηγούν μέσα στις Draracle's Caves.

Ξεκινώντας, λοιπόν, κάνε στροφή περίπου 180 μοιρών και πήγαινε κοντά στη δεξιά άκρη του νερού. Κάνε αριστερό κλικ στο μικρό πράσινο φυτό που βρίσκεται δίπλα στον τοίχο και παίρνεις ένα Cave Aloe. Με το φυτό αυτό μπορείς να θεραπεύεις τις πληγές σου, κάνοντάς το δεξί κλικ πάνω στο εικονίδιο με το πρόσωπό σου. Οπως το κρατάς (έχει πάρει το σχήμα του κέρσορα), κάνε το αριστερό κλικ πάνω στο εικονίδιο με το πρόσωπό σου στο Control Panel κάτω δεξιά και το βάζεις αυτόματα στο inventory σου. Με την ίδια διαδικασία πάρε και τα άλλα δύο άνθη από το φυτό, βάζοντάς τα ένα-ένα στο inventory σου (συνολικά δηλαδή παίρνεις/έχεις 3). Τώρα στρίψε σχεδόν 90 μοίρες και προχώρησε κοντά στους κρυστάλλινους σταλαγμίτες που βλέπεις κοντά στην έξοδο. Κάνε ένα αριστερό κλικ στον πράσινο κρύσταλλο και τον κόβεις. Οπως τον κρατάς στον κέρσορά σου, κάνε τον δεξί κλικ στο Attack Button (αυ-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

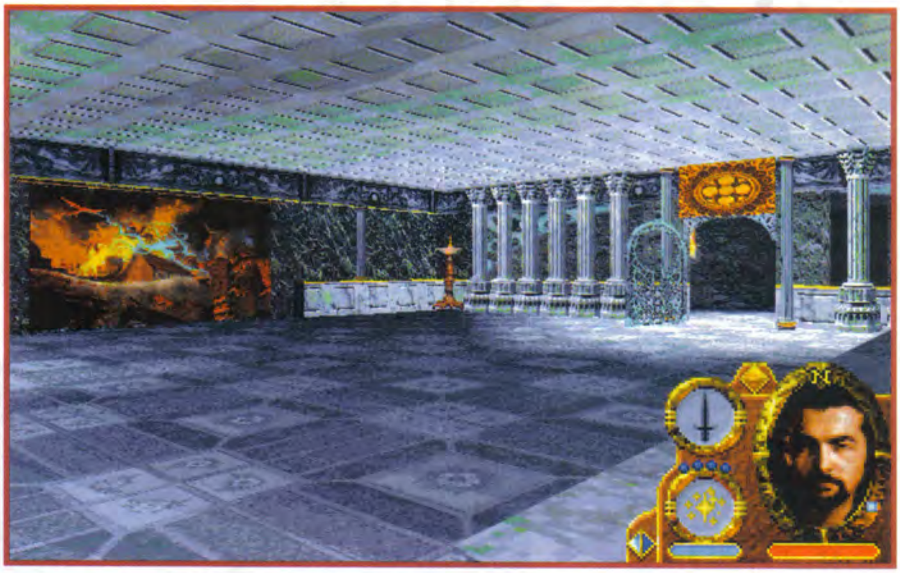
- **Pentium στα 75MHz.**
- **16MB RAM.**
- **4x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 130MB!!**
- **1MB συμβατή κάρτα γραφικών, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου.**
- **Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει τέσσερα CDs, αντιπροσωπεύει επίσημα στη χώρα μας η εταιρία Plotline.**



τό με το χέρι/παλάμη) και εξοπλίζεσαι προσωρινά με αυτό. Κάνε ένα Save και όσο είσαι σε αυτό το μικρό τμήμα της σπηλιάς προσπάθησε να εξοικειωθείς με τον γενικότερο χειρισμό του παιχνιδιού. (Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεις το Main Options Menu. Εδώ μέσω των επιλογών Options/Keyboard Settings ρύθμισε τα πλήκτρα κίνησης όπως προτιμάς εσύ, έτσι ώστε οι βασικές κινήσεις να γίνονται όσο πιο εύκολα/ασυναίσθητα γίνεται. Εγώ έχω ρυθμίσει αντίστοιχα τα εξής πλήκτρα: UP, DOWN, Z, X, LEFT, RIGHT, Q, A, E και D. Εννοείται ότι τα UP, DOWN, LEFT, RIGHT είναι τα 4 arrows keys, δηλαδή τα 4 πλήκτρα με τα αντίστοιχα βέλη.) Ρύθμισε τη θέα σου έτσι, ώστε να έχει μία ελαφριά κλίση προς τα κάτω. Θα βλέπεις καλύτερα οτιδήποτε γίνεται στο έδαφος. Αφού νιώσεις ότι ελέγχεις κάπως τις βασικές κινήσεις του παιχνιδιού, προχώρησε προς την έξοδο που βλέπεις μπροστά σου.

Οποτε σου επιτεθεί μία ή περισσότερες αράχνες, κάνε δεξί κλικ στο Attack Button μέχρι να την/τις σκοτώσεις. (Η εμφάνισή τους είναι random.) Πλησιάζοντας στην έξοδο, θα δεις έναν φρουρό με μία λάμπα να περνά από μπροστά σου. Αμέσως μόλις ανακτήσεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, τρέξε από πίσω του και κάνε δεξί κλικ στο Attack Button μέχρι να τον σκοτώσεις. Στο πτώμα του κάνε αριστερό κλικ και βρίσκεις/παίρνεις ένα ξίφος. Οπως το κρατάς, κάνε το δεξί κλικ στο Attack Button και εξοπλίζεσαι αυτόματα με αυτό, ενώ ταυτόχρονα παίρνεις στον κέρσορα τον πράσινο κρύσταλλο με τον οποίο πριν ήσουν εξοπλισμένος. Οπως κρατάς τον κρύσταλλο, κάνε τον αριστερό κλικ πάνω στο πορτρέτο σου και τον βάζεις στο inventory σου. Παρακολουθώντας συνέχεια το πού ακριβώς βρίσκεσαι με τη βοήθεια του Automap συστήματος (το TAB πλήκτρο), εξερεύνησε τη σπηλιά.

Στο χάρτη, κάνοντας αριστερό ή δεξί κλικ στον μεγεθυντικό φακό, κάνεις αντίστοιχα zoom in/out, ενώ πηγαίνοντας τον κέρσορα προς τα άκρα της οθόνης, κινείς το συνολικό σχέδιο προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Συνέχισε αριστερά/νότια πολύ προσεκτικά προς την έξοδο της σπηλιάς, μέχρι να ακούσεις μία φωνή. ■



Πίσω από την κουρτίνα βρίσκεται ένα μυστικό πέρασμα.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Αν και ο Αντρέας διατηρεί τις επιφυλάξεις του, πιστεύω πως οι βιντεοσκοπημένοι χαρακτήρες σε συνδυασμό με τα αριστουργηματικά γραφικά προσδίδουν στο Lands of Lore 2 ένα σημαντικό πλεονέκτημα ως προς την ατμόσφαιρα. Κρίμα που οι σχεδιαστές δεν διατήρησαν και την απλότητα που είχε το interface του αρχικού τίτλου. Αν συνέβαινε και αυτό, τότε θα κάναμε λόγο για το τέλειο από κάθε άποψη RPG.

Βαγγέλης Κράτσας



Βρίσκοντας έναν πίνακα της μητέρας σου!



ADVENTURE

BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Η εισαγωγή φροντίζει να παρουσιάσει όλο τον βασικό μύθο του παιχνιδιού από την αρχή. Με παρότρυνση της Nicol, επισκέπτεσαι το σπίτι του αρχαιολόγου καθηγητή Oubier, προκειμένου να σου πει για μία παράξενη πέτρα που βρήκε η Nicol. Εκεί, η μεν Nicol πέφτει θύμα απαγωγής, ενώ εσύ βρίσκεσαι δεμένος σε ένα δωμάτιο στο οποίο έχει ξεσπάσει φωτιά. Ταυτόχρονα, μία δηλητηριώδης αράχνη έρχεται καταπάνω σου. Φυσικά, πρέπει πρώτα απ' όλα να γλιτώσεις από τον διπλό αυτό κίνδυνο που σε απειλεί και μετά να ψάξεις να βρεις τι έχει γίνει η Nicol.



Σύντομα θα βρεθείς στο επίκεντρο μίας ιεροτελεστίας, η οποία σχετίζεται με έναν πανάρχαιο μύθο του Μεξικού. Βάσει αυτού του μύθου, στο τέλος της Πέμπτης Εποχής θα συμβεί έκλειψη Ηλίου, κατά τη διάρκεια της οποίας είναι δυνατή η "επαναφορά -απελευθέρωση" του μυθικού θεού Tezcatlipoca.

Η έκλειψη θα λάβει χώρα εντός λίγων μόλις ημερών και ο μόνος τρόπος να σταματήσεις το κακό που πρόκειται να απελευθερωθεί είναι να βρεις τις τρεις μυθικές πέτρες, οι οποίες είναι ικανές να παγιδεύσουν για πάντα τον Tezcatlipoca.

Μία περιπέτεια σε στιλ Indiana Jones, με όλα τα κωμικά και αυτοσαρκαστικά στοιχεία του Indy, χαρακτηριστικά που το πρώτο της σειράς -καλώς ή κακώς, αυτό θα το κρίνετε εσείς- δεν είχε.

Το Broken Sword 1 δημιούργησε αίσθηση στο χώρο με τα σχεδόν άριστα ζωγραφιστά γραφικά και την αρκετά καλή δράση του. Δυστυχώς, όμως, το Broken Sword 2 δεν κατορθώνει να ξεπεράσει την αίσθηση του πρώτου, παρά τα απίστευτης εικαστικής τελειότητας γραφικά του. Κύρια αιτία η ανεπαρκής δράση του.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Broken Sword 2 είναι ζωγραφιστά με το χέρι (handmade) και εκπληκτικά από κάθε άποψη. Είναι κορυφαία στο είδος τους. Μπορείς να κάθεσαι και να χαζεύεις για ώρες καθεμία οθόνη του παιχνιδιού. Φοβερή εντύπωση κάνει η μοναδική "καθαρότητα" των χρωμάτων.

Ο ήχος, σε γενικές γραμμές, είναι πάρα πολύ καλός. Ατμοσφαιρική background μουσική, ωραία ηχητικά εφέ, πολύ καλό speech στις ομιλίες των χαρακτήρων και, φυσικά, δυνατότητα παρακολούθησης των διαλόγων σε text πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός βασίζεται στο "click and play" και είναι από τους απλούστερους που έχω δει. Καταρχήν, η κυρίως οθόνη των γραφικών - δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 5/7 της οθόνης. Μένουν δύο μαύρες - "κενές" λωρίδες, μία στο πάνω μέρος της οθόνης και άλλη μία στο κάτω. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζονται τα icons Control Menus. Αυτά είναι τα: Option Screen, Quit, Save, Restore και Restart. Το πρώτο ρυθμίζει τις ονομασίες ή όχι των αντικειμένων, το να εμφανίζονται ή όχι οι διάλογοι σε κείμενο πάνω στην οθόνη, την ένταση και την ποιότητα του ήχου, καθώς και την ποιότητα των γραφικών. Τα Saves περιέχουν 99 θέσεις. Για να κάνεις ένα Save, πρώτα κάνεις κλικ στη θέση που θέλεις, γράφεις τον τίτλο που σου αρέσει και μετά κάνεις κλικ στο πλήκτρο που είναι ακριβώς



μπροστά από τη λέξη Save (το ανάλογο ισχύει και για το Restore). Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, πατώντας το πλήκτρο P κάνεις Pause, ενώ ξαναπατώντας το συνεχίζεις κανονικά το παιχνίδι. Η κίνησή σου από οθόνη σε οθόνη γίνεται μέσω ενός κέρσορα-χεριού που δείχνει την αντίστοιχη κατεύθυνση, ενώ πολλές φορές υπάρχουν μεγαλύτερες scrolling screens, στην άκρη των οποίων θα εμφανίζεται ένας κέρσορας-χέρι που θα σε καλεί. Ο κέρσορας-σταυρός υποδηλώνει την ύπαρξη δράσης. Ο κέρσορας-χέρι δείχνει ότι μπορείς να πάρεις το εν λόγω αντικείμενο. Ο κέρσορας-στόμα σημαίνει ότι στο σημείο όπου βρίσκεται μπορείς να μιλήσεις. Και στους τρεις αυτούς κέρσορες του παιχνιδιού, κάνοντας δεξί κλικ με το πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται η εντολή EXAMINE (δράση, αντικείμενο ή πρόσωπο). Κάνοντας αριστερό κλικ με το πλήκτρο του mouse, έχεις τη γενική εντολή ΔΡΑΣΗ (ACTION), οπότε ό,τι είναι να γίνει σε κάθε περίπτωση θα γίνει αυτόματα. Πολύ απλή λειτουργία, θέλει μόνο λίγη συνήθεια το δεξί κλικ που αντιστοιχεί στο Examine. Οταν μιλάς με κάποιον, οι δυνατοί διάλογοι εμφανίζονται με τα αντίστοιχα icons. Στο σημείο αυτό πρόσεξε το εξής: Οταν κάνεις κλικ, ενώ συζητάς, σε μία icon-επιλογή και αυτή δεν εξαφανιστεί, αυτό σημαίνει ότι μπορεί (και πρέπει) να ξαναρωτήσεις και άλλη φορά για το ίδιο θέμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η ζώνη του Inventory σου. Εδώ τα αντικείμενα εμφανίζονται με τις ζωγραφιστές-icon αναπαραστάσεις τους. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα αντικείμενο παίρνεις την περιγραφή του, ενώ κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα αντικείμενο, ο κέρσορας αλλάζει παίρνοντας τη μορφή του εν λόγω αντικειμένου. Τώρα, κάνοντας κλικ τον κέρσορα-αντικείμενο όπου επιθυμείς θα έχεις την ανάλογη δράση. Με την ίδια βασικά λογική χρησιμοποιείς και δύο αντικείμενα μεταξύ τους ή δίνεις ένα αντικείμενο σε έναν άλλο χαρακτήρα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Revolution/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D handmade graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο



Το μοναδικό πραγματικό puzzle του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικά κενά στην ατμόσφαιρά του, κάτι το οποίο οφείλεται στην πολύ άσχημα σχεδιασμένη δράση του. Σε πάρα πολλές περιπτώσεις, η δράση του είναι εμφανέστατα παράλογη και ειλικρινά δεν καταλαβαίνω πώς δεν το πρόσεξαν. Στην αρχή του παιχνιδιού, αν δεν κάνεις τίποτα, η αράχνη θα κάθεται και θα σε κοιτάζει. Το ίδιο συμβαίνει και με τη φωτιά που έχει ξεσπάσει μέσα στο δωμάτιο και η οποία παραμένει η ίδια, χωρίς να φουντώνει, στο ίδιο ακριβώς σημείο συνέχεια. Επρεπε να υπάρχει στοιχειώδης έστω περιορισμός χρόνου στο σημείο αυτό. Αυτή η ιστορία συμβαίνει συνέχεια στο παιχνίδι, ενώ και σε ένα σημείο όπου έχουν θέσει περιορισμό χρόνου, η εν λόγω δράση είναι τελείως παράλογη. Αναφέρομαι στο καΐκι στο οποίο ανεβαίνει η Nicol και αιχμαλωτίζει τον έναν φρουρό, και, λες



Από το φινάλε του παιχνιδιού.





Βλέποντας την περιοχή όπου κρύβεται ένα Eagle stone.

και δεν συμβαίνει ή δεν ακούγεται τίποτα, ο άλλος φρουρός που είναι ακριβώς δίπλα δεν παίρνει είδηση. Αστεία πράγματα που καταστρέφουν πλήρως το ρεαλισμό του παιχνιδιού, ο οποίος είναι απαραίτητος σε κάθε περιπέτεια του είδους. Σε αυτήν την κατεύθυνση δεν "κολλά" επίσης πουθενά το ότι, ενώ εσύ ψάχνεις σαν τρελός να βρεις το Zombie Island που είναι ο φόβος και ο τρόμος των ιθαγενών και αφού περάσεις ζούγκλες και βουνά, αντί για zombie βρίσκεις τελικά ένα κινηματογραφικό συνεργείο, το οποίο δεν σου επιτρέπει να κινηθείς, λες και αυτό ελέγχει όλο το νησί. Αστεία πράγματα, δηλαδή!

Το παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερους γρίφους, καθώς απευθύνεται κυρίως στους νέους adventurers. Βασικά, έχει δύο σχετικά δύσκολους γρίφους, έναν πάνω στο Zombie Island και έναν μέσα στην πυραμίδα, στο τέλος. Αυτοί οι γρίφοι είναι και οι μόνοι που αξίζουν, μια και οι περισσότεροι από τους άλλους είναι τόσο ξεκάρφωτοι που, συνεχώς, δίνουν την αίσθηση ότι έχουν φτιαχτεί μόνο και μόνο για να δημιουργείται δράση στους συγκεκριμένους χώρους. Δυστυχώς, το Broken Sword 2 δεν μοιάζει παρά σε ελάχιστα σημεία με τον πολύ επιτυχημένο προκάτοχό του. Κρίμα, γιατί το περιμέναμε με τόσο πολλή αγωνία.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, βρίσκεσαι δεμένος πάνω σε μία καρέκλα, ενώ μπροστά σου είναι μία θανατηφόρα αράχνη. Κάνε EXAMINE (δηλαδή, δεξί κλικ) τη βιβλιοθήκη (Bookcase) στα δεξιά σου. Παρατηρείς ότι ένα από τα πόδια της είναι ένα "πρόσθετο" κομμάτι ξύλου. Κάνε EXAMINE (δεξί κλικ) στο Block of Wood ανάμεσα στα πόδια σου. Τώρα κάνε αριστερό κλικ (δηλαδή, ΔΡΑΣΗ) σε αυτό.

Τραβιέσαι πίσω, το κλωτσάς, και αυτό φεύγει από τη θέση του, με αποτέλεσμα να πέσει η βιβλιοθήκη πάνω στην αράχνη και να τη λιώσει. Τώρα κάνε EXAMINE το METAL BRUCKET στον τοίχο όπου πριν ακουμπούσε η βιβλιοθήκη. Ξανακάνε EXAMINE το METAL BRUCKET. Τώρα κάνε αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) σε αυτό. Πηγαίνεις κοντά του και τρίβοντας το σχοινί με το οποίο είσαι δεμένος, το

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Διαθέτει τα καλύτερα handmade γραφικά που έχετε δει ποτέ σε υπολογιστή και απευθύνεται κυρίως σε νέους adventurers. Δυστυχώς, όμως, υστερεί σημαντικά στη δράση και εμφανίζει σημαντικά "λογικά" κενά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΓΡΙΦΟΙ	60

75





Από τα ωραιότερα γραφικά του παιχνιδιού.





Κατά την απόδραση από τη φυλακή.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/2 στα 66MHz.



16MB RAM, Windows 95.



2x CD-ROM drive, περίπου 66MB στο σκληρό.



1MB DirectX 5.0 συμβατή κάρτα γραφικών και DirectX συμβατή κάρτα ήχου.



Το πακέτο, το οποίο περιλαμβάνει δύο CDs, έδωσε σε εμάς το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ το παιχνίδι αντιπροσωπεύει η εταιρία Plotline.

κόβεις και ελευθερώνεσαι. Κάνε EXAMINE τη φωτογραφία (Photograph) που είναι στον τοίχο, ακριβώς πάνω από το γραφείο στα αριστερά σου. Τώρα κάνε EXAMINE (δεξί κλικ) στο WRITING BUREAU, που είναι ακριβώς από κάτω της. Κάνε αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) σε αυτό και το ανοίγεις. Μέσα στο ανοικτό γραφείο βλέπεις μία μποτίλια με Tequila. Κάνε EXAMINE την TEQUILA δύο φορές. Τώρα κάνε αριστερό κλικ τον κέρσορα (ΔΡΑΣΗ) πάνω στην Tequila. Πίνεις λίγο και φτύνεις στο πάτωμα ένα σκουλήκι (Worm)!

Κάνε πρώτα δεξί κλικ (EXAMINE) στο Worm που έφτυσες στο πάτωμα, ακριβώς δίπλα στο δεξί πόδι σου και μετά αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) σε αυτό για να το πάρεις. Εντόπισε το συρτάρι (Drawer) που υπάρχει στο κάτω μέρος του γραφείου, ακριβώς κάτω από την μποτίλια με την Tequila. Κάνε πρώτα EXAMINE (δεξί κλικ) στο συρτάρι και μετά κάνε αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) σε αυτό. Το ανοίγεις, βρίσκεις μέσα ένα pot που το παίρνεις και το ξανακλείνεις. Τώρα πια πρόσεξε την κόκκινη τσάντα που είναι στο πάτωμα, κάτω από το παράθυρο στα αριστερά σου. Κάνε EXAMINE στην κόκκινη BUG. Είναι της Nico. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτήν και παίρνεις από μέσα της: ένα κραγιόν (lipstick), ένα γράμμα/σημείωμα της Nicol στον Lobineau και ένα ζευγάρι γυναικεία εσώρουχα (panties). Πήγαινε τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης για να εμφανίσεις το Inventory σου και σε αυτό κάνε δεξί κλικ σε όλα τα αντικείμενα που κουβαλάς για να πάρεις μία περιγραφή τους. Εξετάζοντας το pot βρίσκεις ένα House Key. Γύρνα, και ακριβώς πίσω σου στο πάτωμα (στη γωνία του πράσινου χαλιού) εντόπισε ένα dart. Κάνε σε αυτό πρώτα EXAMINE (δεξί κλικ του mouse) και μετά πάρε το (αριστερό κλικ του mouse). Τώρα προχώρησε στην αριστερή πλευρά του δωματίου. Κάνε EXAMINE (δεξί κλικ) στη φωτιά (Flames). Κάνε δύο φορές αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) στη φωτιά. Κάνε δεξί κλικ (EXAMINE) στο cabinet στα δεξιά της φωτιάς και μετά κάνε αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) σε αυτό. Είναι κλειδωμένο. Κάνε δεξί κλικ (EXAMINE) στο Syphon που είναι πάνω στο cabinet στα δεξιά, και μετά κάνε αριστερό κλικ (ΔΡΑΣΗ) σε αυτό. Δεν έχει πίεση. Πήγαινε τον κέρσορα του mouse στο κάτω μέρος της οθόνης για να εμφανίσεις το Inventory σου και κάνε αριστερό κλικ στο βελάκι (dart). Ο κέρσορας παίρνει τη μορφή του. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-βελάκι στο κλειδωμένο cabinet. Παραβιάζεις την κλειδαριά και το ανοίγεις.



Ετοιμοι να φύγετε επιτέλους! από την αποθήκη.

Εντόπισε μέσα σε αυτό ένα Cylinder. Κάνε σε αυτό πρώτα EXAMINE (δεξί κλικ του mouse) και μετά προσπάθησε να το πάρεις (αριστερό κλικ του mouse). Καίει, δεν μπορείς με γυμνά χέρια. Πήγαινε τον κέρσορα του mouse στο κάτω μέρος της οθόνης για να εμφανίσεις το Inventory σου και κάνε αριστερό κλικ στα γυναικεία εσώρουχα (panties). ■



STRATEGY

BIRTHRIGHT

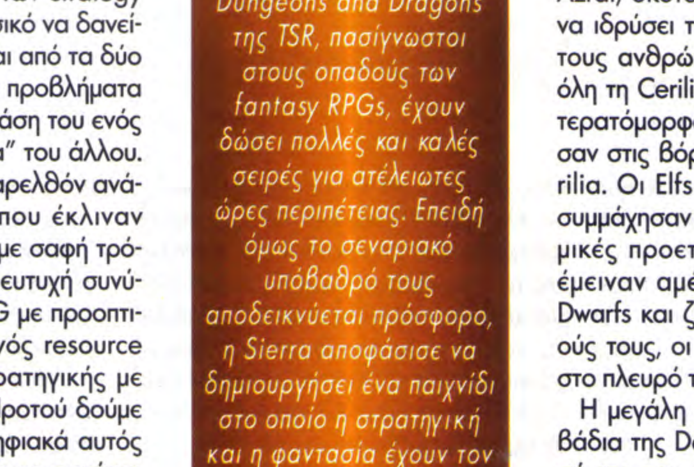
Οι κόσμοι των Advanced Dungeons and Dragons της TSR, πασίγνωστοι στους οπαδούς των fantasy RPGs, έχουν δώσει πολλές και καλές σειρές για ατέλειωτες ώρες περιπέτειας. Επειδή όμως το σεναριακό υπόβαθρό τους αποδεικνύεται πρόσφορο, η Sierra αποφάσισε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι στο οποίο η στρατηγική και η φαντασία έχουν τον πρώτο ρόλο: Birthright - The Gorgon's Alliance...

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Η μεταφορά ενός κατεξοχήν RPG στο χώρο των strategy games είναι φυσικό να δανείζεται στοιχεία και από τα δύο είδη παιχνιδιών, κάτι που θέτει προβλήματα ως προς το πού σταματά η δράση του ενός και πού αρχίζουν τα "χωράφια" του άλλου. Φυσικά, έχουμε δει και στο παρελθόν ανάλογες προσπάθειες, μόνο που έκλιναν προς το ένα είδος ή το άλλο με σαφή τρόπο. Στο Birthright έχουμε την ευτυχή συνύπαρξη ενός καθαρόαιμου RPG με προοπτική πρώτου προσώπου και ενός resource management παιχνιδιού στρατηγικής με μάχες πραγματικού χρόνου. Προτού δούμε αναλυτικά πώς υλοποιείται ψηφιακά αυτός ο συνδυασμός, ας δούμε λίγο το σενάριο του παιχνιδιού, ώστε να μπούμε στο ανάλογο κλίμα και να καταλάβουμε κάποιες βασικές παραμέτρους του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στη μακρινή Cerilia, οι Elfs, φύλακες των δασών, ζούσαν σε αρμονία με τους Dwarfs, προστάτες των βουνών, μέχρις ότου εμφανίστηκαν οι άνθρωποι, διωγμένοι από έκπτωτες αυτοκρατορίες και σκοτεινούς θεούς. Οι άνθρωποι άρχισαν να επεκτείνονται σε βάρος των Elfs, οι οποίοι, αν και αντιστάθηκαν γενναία, αναγκάστηκαν να αποσυρθούν στα βαθύτερα δάση τους, εκεί όπου οι άνθρωποι δεν μπορούσαν να φτάσουν. Καθώς οι άνθρωποι ευημερούσαν, στη Cerilia ήρθε ο Azrai, σκοτεινός θεός που έψαχνε γη για να ιδρύσει την επικράτειά του. Βλέποντας τους ανθρώπους να έχουν εξαπλωθεί σε όλη τη Cerilia, αποφάσισε να βοηθήσει τα τερατόμορφα goblins και gnolls που ζούσαν στις βόρειες, άγριες περιοχές της Cerilia. Οι Elfs που διψούσαν για εκδίκηση συμμάχησαν μαζί του και άρχισαν τις πολεμικές προετοιμασίες. Οι άνθρωποι δεν έμειναν αμέτοχοι. Συμμάχησαν με τους Dwarfs και ζήτησαν βοήθεια από τους θεούς τους, οι οποίοι ήρθαν να πολεμήσουν στο πλευρό τους.



Η μεγάλη σύρραξη έλαβε χώρα στα λιβάδια της Deismaar και ήταν τόση η ένταση της που η συσσωρευμένη δύναμη των θεών οδήγησε σε μία τεράστια έκρηξη, η οποία μετέτρεψε την Deismaar σε βουνό και σκότωσε όλους τους παλιούς θεούς. Οι λίγοι επιζήσαντες της μάχης πήραν τις δυνάμεις των θεών και το αίμα τους εμπλουτίστηκε με τη δύναμή τους. Εκμεταλλευόμενοι τις θεϊκές δυνάμεις, ίδρυσαν μεγάλες επαρχίες και πάλεψαν μεταξύ τους για την απόλυτη κυριαρχία. Επειτα από πολλές συγκρούσεις, ο Roele επικράτησε σε όλο το νότιο και κεντρικό τμήμα της Cerilia και ίδρυσε την αυτοκρατορία της Anuire, η οποία έμελλε να διαρκέσει χίλια χρόνια.

Ενας από τους διαδόχους του όμως, ο Michael Roele, τόλμησε να προκαλέσει τον



Gorgon, τον ισχυρότερο από τους θνητούς, οι οποίοι, μετά την Deismaar, άντλησαν τη δύναμη του σκοτεινού Azrai. Ο Michael Roele αντιμετώπισε τον Gorgon μόνος και σφαγιάστηκε, ενώ η αυτοκρατορία κατέρρευσε αμέσως μετά το θάνατό του, χωρίς διάδοχο. Πολλοί είναι αυτοί που έχουν πλέον θεϊκή καταγωγή και όλοι επιδίδονται στον δεύτερο αγώνα της κυριαρχίας. Ποιος θα καθίσει στον σιδερένιο θρόνο, σύμβολο της αυτοκρατορίας, και θα σταματήσει την κάθοδο του Gorgon; Την απάντηση θα δώσει ο παίκτης, αφού κατανοήσει αυτό το, επικών διαστάσεων, σενάριο.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Ξεκινώντας το Birthright, θα πρέπει να επιλέξετε τον ήρωά σας, καθώς και τον υπασπιστή του. Οι ήρωες αυτοί κατέχουν, στην αρχή του παιχνιδιού, έναν περιορισμένο αριθμό περιοχών και έχουν τα δικά τους ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, τα οποία χρησιμεύουν σε διαπραγματεύσεις, μάχες και αποστολές.

Η κεντρική οθόνη δείχνει την επικράτειά σας στο χάρτη της Cerilia, τις δυνάμεις σας, καθώς και αυτές των αντιπάλων και, προαιρετικά, τα 4 είδη κτισμάτων που μπορούν να ανεγερθούν σε κάθε επαρχία (διοικητήρια, ναοί, εμπορικά κέντρα και πηγές μαγείας). Τα κτίσματα αυτά, που μπορεί να ανήκουν σε οποιονδήποτε από τους ηγεμόνες, σε ιδιώτες ή ακόμα και σε εμπορικές ενώσεις, προσθέτουν σημαντικά στα έσοδά σας, που χωρίζονται σε χρήματα και regency points -r.p. για συντομία-, ενώ οι ναοί και οι μαγικές πηγές επιτρέπουν σε μάγους και ιερείς να πραγματοποιήσουν spells που επηρεάζουν ολόκληρες επαρχίες. Τα regency points αποτελούν μία πολύ βασική παράμετρο του παιχνιδιού, καθώς σας επιτρέπουν να αυξάνετε το ποσοστό επιτυχίας των πάσης φύσεως ενεργειών σας και καθορίζονται τόσο από τα κτίσματα που έχετε στην κατοχή σας όσο και από την bloodline του χαρακτήρα σας - το κατά πόσο, δηλαδή, κατάγεστε από τους αρχαίους θεούς. Οι διάφορες bloodlines, εξάλλου, δίνουν στο χαρακτήρα σας έξτρα ικανότητες, οι οποίες αυξάνουν την απόδοσή του σε διάφορους τομείς. Το παιχνίδι παραμένει πιστό στους κανόνες των αντίστοιχων επιτραπέζιων παιχνιδιών και, έτσι, για σχεδόν κάθε ενέργειά σας, ρίχνετε ένα ζάρι που ορίζει το κατά πόσο αυτή είναι επιτυχημένη ή όχι. Υπάρχει βέβαια η επιλογή για απλοποιημένους κανόνες και τρία διαφορετικά επίπεδα ενεργειών: Στο Βασικό επίπεδο οι ενέργειες τις οποίες μπορείτε να πραγματοποιήσετε είναι περιορισμένες στις απολύτως απαραίτητες, ενώ στα άλλα δύο επίπεδα μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε ένα πλήθος ενεργειών, όπως το να στείλετε δολοφόνους εναντίον των εχθρών σας, να δημιουργήσετε ζώνες μαγείας ή να διεκδικήσετε κτίσματα των αντιπάλων. Η καλύτερη επιλογή είναι να αυξομειώνετε τα επίπεδα ανάλογα με αυτά που θέλετε να κάνετε σε κάθε περίπτωση, καθώς στα κατώτερα επίπεδα χειρισμού ορισμένες ενέργειες γίνονται αυτόματα, κάτι που βοηθά στη γρήγορη ροή του παιχνιδιού.

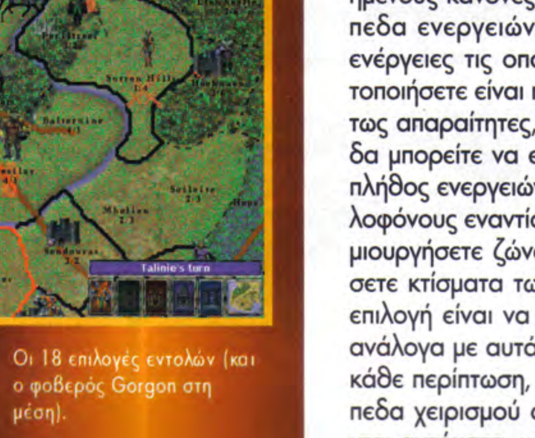
Σημαντικότερη επιλογή είναι αυτή της διπλωματίας, αφού τελικός σκοπός σας είναι να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερους βαθμούς οι οποίοι θα σας οδηγήσουν στον σιδερένιο θρόνο. Πείθοντας άλλους ήρωες να δηλώσουν υποταγή σε εσάς (με τα ανάλογα ανταλλάγματα φυσικά), οι επικράτειές τους προστίθενται στη δική σας και ο συνολικός βαθμός σας αυξάνει. Παράλληλα, πείθοντας ανεξάρτητους χαρακτήρες ή αρχηγούς ενώσεων να σας ακο-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Fantasy war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Οι 18 επιλογές εντολών (και ο φοβερός Gorgon στη μέση).

Ο χάρης της Cerilia.







Επίθεση του πεζικού.



Η τελική οθόνη των μαχών που σε τίποτα δεν διαφέρει από την τελική του παιχνιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- Pentium 75MHz.
- 8MB.
- 30MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.
- SVGA κάρτα γραφικών, SoundBlaster, mouse.
- Το παιχνίδι (ένα CD) μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπος είναι η εταιρία Plotline.

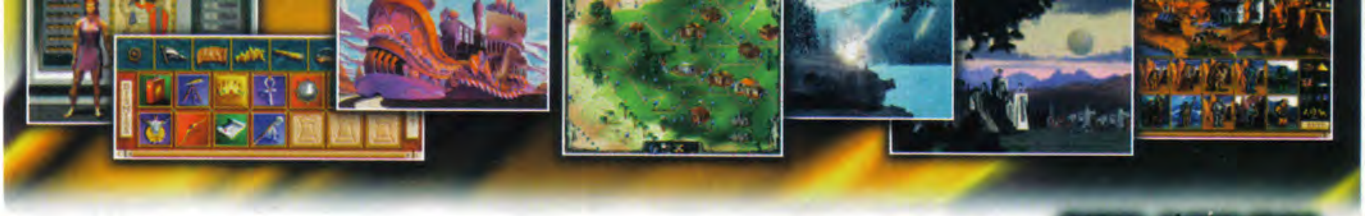
λουθήσουν, οι χαρακτήρες αυτοί γίνονται υπασπιστές σας και όλα τα κτίσματά τους έρχονται στην κατοχή σας. Οι υπασπιστές σας είναι χρήσιμοι σε τρεις περιπτώσεις: στις αποστολές, όπου αναζητάτε μαγικά αντικείμενα σε διάφορα μέρη, στις μάχες και στην περίπτωση που εκτελούν μία επιπλέον εντολή σε κάθε γύρο για εσάς. Οποτεδήποτε υπάρχει μία καινούρια αποστολή, ο ανάλογος σύμβουλός σας θα σας ενημερώσει σχετικά με αυτήν και θα έχετε την ευχέρεια να αναζητήσετε ένα μυθικό αντικείμενο, που θα αυξήσει τις ικανότητές σας.

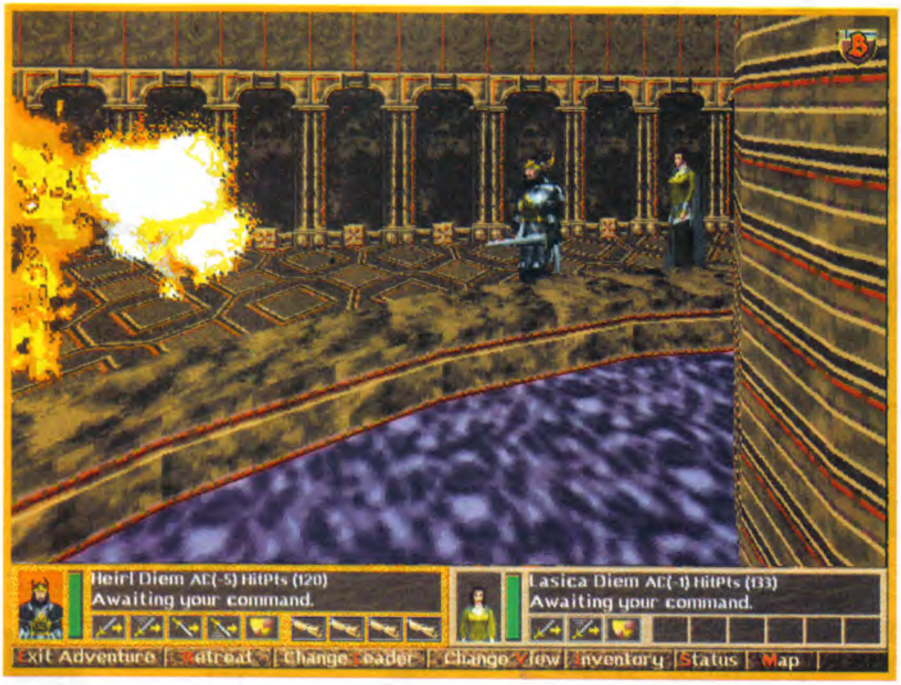
Ετσι, αφού εξοπλίσετε τον ήρωά σας και επιλέξετε τους υπασπιστές που θα σας συνοδεύσουν (μέχρι τρεις επιπλέον), θα μεταφερθείτε στην ανάλογη τοποθεσία και το παιχνίδι θα γίνει ένα κλασικό, τρισδιάστατο RPG με προοπτική πρώτου προσώπου (στα πρότυπα του Daggerfall), όπου, ανακαλύπτοντας μυστικές πόρτες, πολεμώντας με τέρατα και λύνοντας γρίφους, θα πρέπει να φτάσετε μέχρι το σημείο όπου κρύβεται ο θησαυρός. Ο χειρισμός των ηρώων σας είναι αρκετά εύκολος, ενώ οι αυτοματοποιημένες μάχες και τα πολλά spells σε συνδυασμό με έναν αρκετά κατατοπιστικό χάρτη θα σας οδηγήσουν γρήγορα στον τελικό προορισμό σας.

Το σύστημα χειρισμού αλλάζει μία ακόμη φορά, όταν δίνετε μάχες κατά τις αμυντικές ή τις επιθετικές εκστρατείες σας. Σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον με τη σχετική μορφολογία του εδάφους, θα ξεδιπλώνετε τις στρατιές σας (μέχρι 15 για κάθε στρατό) παράλληλα με αυτές του αντιπάλου, ενώ οι εντολές σας δίνονται σε πραγματικό χρόνο μέσω ενός μικρού panel στην κάτω άκρη της οθόνης.

Παρ' όλα αυτά, ο χειρισμός των μαχών είναι αρκετά δυσχερής και τις περισσότερες φορές δεν θα προλαβαίνετε να δώσετε όλες τις εντολές που έχετε υπόψη. Είναι όμως ο μόνος τρόπος να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τις δυνατότητες των υπασπιστών σας, οι οποίοι μπορούν να καταστρέψουν ολόκληρους στρατούς, καθώς η αυτόματη μάχη δεν αποδίδει τα μέγιστα. Παράλληλα, η περιορισμένη δυνατότητα κίνησης των στρατιών σας (απλή μεταφορά ενός 2D συστήματος μάχης στις 3 διαστάσεις) οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ο χειρισμός των μαχών αποτελεί οπωσδήποτε ένα σημείο που έπρεπε να προσεχθεί περισσότερο.

Θα έπρεπε, επίσης, να υπήρχαν επιλογές όψεως στον κυρίως χάρτη, οι οποίες να δίνουν καλύτερη εικόνα των τεκταινομένων, καθώς και επιλογές για αυτοματοποιημένες ή ομαδοποιημένες





Στη θέση του Ogre τώρα βρίσκονται μόνο στάχτες.

ενέργειες (π.χ. την εύρεση συγκεκριμένων μονάδων και κτισμάτων σε επαρχίες, την εύρεση συγκεκριμένων επαρχιών, την αυτόματη επιλογή όλων των δεδομένων κ.λπ.), που θα έκαναν τον αναλυτικό χειρισμό της (διαρκώς διογκούμενης) επικράτειάς σας πολύ ταχύτερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Τα γραφικά του Birthright είναι από τα καλύτερα που μπορεί να δει κάποιος σε παιχνίδι στρατηγικής. Ο χάρτης της Cerilia είναι αρκετά λεπτομερής και καλοσχεδιασμένος, αν και αποκλειστικά δύο διαστάσεων. Οι μονάδες που κινούνται σε αυτόν έχουν καλό animation και τα κτίρια είναι ευκρινή. Καλοδεχούμενα θα ήταν πάντως και τα animations σε περίπτωση σημαντικών γεγονότων (μάχες, καταστροφές κτιρίων κ.λπ.), γιατί ο χάρτης είναι αρκετά στατικός.

Κορυφαία είναι τα SVGA γραφικά των αποστολών, καθώς όλα τα σκηνικά (και υπάρχουν πολλά, από δαιδαλωτούς πύργους μέχρι δάση και κατακόμβες) είναι πολύ καλοσχεδιασμένα, η 3D engine αποδίδει καλά, ενώ η δράση στις μάχες μπορεί να καλυφθεί από διάφορες οπτικές γωνίες. Η καταστροφή των εχθρών είναι απόλαυση με τα spells των ηρώων, ενώ αυτοί μπορούν επίσης να σκύβουν, να πηδούν, ακόμα και να πετάνε! (Η πτήση, μάλιστα, αποτελεί χρήσιμη τακτική για τη γρήγορη επίλυση γρίφων με κρυφούς μηχανισμούς, μεγάλα χάσματα και αδιάβατες πόρτες, γιατί απλώς... τους παρακάμπτετε.) Τα γραφικά στις μάχες είναι αρκετά λεπτομερή και η δράση μπορεί να απεικονιστεί από πολλές οπτικές γωνίες.

Τα spells καταστροφής έχουν για μία ακόμη φορά την τιμητική τους. Εξαιτίας όμως του δύσχρηστου συστήματος χειρισμού, θα έχετε λίγο χρόνο για να αλλάξετε τις οπτικές γωνίες. Ο ήχος είναι αρκετά καλός και στα τρία τμήματα του παιχνιδιού και περιέχει οτιδήποτε θα ήθελε να ακούσει κάποιος σε μυθικές μάχες με μάγους και τέρατα και σε φονικές μονομαχίες. Οι ατμοσφαιρικοί (ambient) ήχοι στις περιπέτειες είναι πολύ καλοί και δημιουργούν αυθεντική fantasy ατμόσφαιρα, εντάσσοντας τον παίκτη στο σκηνικό. Η μουσική, από την άλλη, είναι πολύ καλή (CD tracks), μάλλον όμως θα επιλέξετε να την απενεργοποιήσετε έπειτα από κάποια ώρα γιατί είναι κουραστική.

Η χρήση του παιχνιδιού είναι άνετη τόσο σε δίκτυο αλλά και στο Internet, στο ειδικό site της Sierra.

Το Birthright, αν και θα σας κουράσει σε ορισμένες στιγμές, απαιτώντας από σας να επαναλαμβάνετε τα ίδια πράγματα, θα σας καθηλώσει για αρκετό καιρό μπροστά στην οθόνη, καθώς η κλιμακωτή δυσκολία του σας προκαλεί συνέχεια να το τελειώσετε, κάτι το οποίο δεν είναι και εύκολο - με δεδομένο το μέγεθος της Cerilia. Οταν όμως το κατορθώσετε, θα σας αφήσει με την αίσθηση του ανικανοποίητου, αφού αυτό θα συμβεί σε μία άσχετη χρονική στιγμή με βάση τους βαθμούς τους οποίους συγκεντρώνετε και όχι με την εκπλήρωση κάποιας αποστολής, τη νίκη κατά του Gorgon ή κάτι παρόμοιο. (Και ένα tip: Πατώντας F3 και πληκτρολογώντας SYNCASH, με κεφαλαία γράμματα, παίρνετε ένα σημαντικό οικονομικό βοήθημα. Προσοχή στις καταχρήσεις!)

Συνολικά, ωστόσο, θα ικανοποιήσει και με το παραπάνω τους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής οι οποίοι συγκινούνται από φανταστικούς, ηρωικούς κόσμους.

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Από τους καλύτερους συνδυασμούς στρατηγικής και φαντασίας που έχουμε δει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	89
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	89

90





ADVENTURE

Little Big Adventure 2



Το Twinsen's Odyssey, λοιπόν, είναι το δεύτερο μέρος του πολύ επιτυχημένου LBA. Και αυτό το παιχνίδι φτιάχτηκε από τον Frederick Raynal, ο οποίος έχει στο ενεργητικό του, συν τοις άλλοις, και το πρωτοποριακό Alone in the Dark I, που κατάφερε όσο κανένα άλλο (πλην του Lurking Horror) να μεταφέρει μια κλειστοφοβική ατμόσφαιρα τρόμου -στα πρότυπα του H.P. Lovecraft- στις οθόνες μας. Με έναν τόσο επιτυχημένο δημιουργό πίσω από το σχεδιασμό του, οι προσδοκίες μου ήταν ιδιαίτερα υψηλές.

Ανέκαθεν οι επόμενες εκδόσεις των επιτυχημένων παιχνιδιών αναμένονταν με ξεχωριστό ενδιαφέρον. Το Twinsen's Odyssey δεν θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση, καθώς πρόκειται για τη συνέχεια του Relentless. Αν το όνομα δεν σας θυμίζει κάτι, ίσως σας βοηθήσω εάν σας πω ότι στην Ευρώπη το γνωρίσαμε με την ονομασία Little Big Adventure.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο πρώτο παιχνίδι της σειράς, ο Twinsen κατάφερε να σώσει τον κόσμο του, τον Twinsun, από τα νύχια του σατανικού Frunfrock. Για αυτόν το λόγο έγινε εθνικός ήρωας, η δόξα όμως δεν άλλαξε την ήρεμη οικογενειακή ζωή του. Παντρεμένος με την αγαπημένη του Zoe, απολαμβάνει τη γλυκιά προσμονή της γέννησης του πρώτου παιδιού του. Τίποτα δεν θυμίζει τις περιπέτειες του παρελθόντος.

Ξαφνικά όμως, με αφορμή μια αλλόκοτη ξαφνική καταιγίδα, τα πράγματα αλλάζουν. Ο αγαπημένος του οικιακός δεινόσαυρος, ο Dino - fly, τραυματίζεται και ο Twinsen πρέπει να βρει μέσα στη βροχερή νύχτα κάποιον τρόπο για να τον θεραπεύσει.

Το ένα πράγμα φέρνει το άλλο, και έτσι μπλέκεται σε μια μεγάλη περιπέτεια, μια πραγματική Οδύσσεια, που περιλαμβάνει μακρινά ταξίδια, επικίνδυνα τέρατα, μαγικά ξόρκια, απρόσμενους επισκέπτες, συνεχόμενες απαγωγές και πολλές αναπάντεχες καταστάσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το πρώτο Little Big Adventure είχε συναρπάσει με τα γραφικά του. Σε μια εποχή κατά την οποία σχεδόν όλα τα παιχνίδια χρησιμοποιούσαν απλές VGA αναλύσεις, η προηγούμενη περιπέτεια του Twinsen απεικονιζόταν σε SVGA.

Τα τρισδιάστατα ισομετρικά γραφικά του ήταν τα καλύτερα του είδους τους, διακρίνονταν για τη λεπτομέρειά τους και η κίνησή τους ήταν ομαλή.

Από τότε έχει μπει... πολύ νερό στο αυλάκι και περίμενα να δω αν και το Twinsen's Odyssey θα κατάφερνε να δημιουργήσει τόσο καλή αισθητική εντύπωση. Οι υπεύθυνοι της Adeline Software έχουν προτιμήσει να βασιστούν στα γραφικά του LBA, προσπαθώντας να του εμφυσήσουν μερικά σύγχρονα στοιχεία. Ετσι, όσον αφορά



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



στους εσωτερικούς χώρους το παιχνίδι θυμίζει κατά πολύ τον προκάτοχό του. Τα δωμάτια απεικονίζονται με τα δοκιμασμένα τρισδιάστατα ισομετρικά γραφικά, που παραμένουν λεπτομερή και ευχάριστα.

Αντίθετα, οι εξωτερικοί χώροι θυμίζουν περισσότερο ένα άλλο δημιούργημα του Raynal, το Alone in the Dark. Τα sprites κινούνται σε ένα περιβάλλον δημιουργημένο από textured πολύγωνα (επιτρέπονται μέχρι και 10.000 σε μία εικόνα). Οι οπτικές γωνίες είναι πολλές και η κάμερα αλλάζει συνεχώς, κατά έναν κινηματογραφικό τρόπο.

Το animation και στις δύο περιπτώσεις είναι εξαιρετικό. Είναι διασκεδαστικό να βλέπεις τον Twinsen να περπατά στις άκρες των δαχτύλων του, προσπαθώντας να περάσει απαρατήρητος, ή να κυλιέται στο πλάι, προκειμένου να αποφύγει μια επίθεση.

Από την άλλη, στην εξωτερική απεικόνιση πολύ συχνά μερικά πολύγωνα εξαφανίζονται, ενώ τα pixels που βρίσκονται πολύ κοντά στην κάμερα δείχνουν τετραγωνισμένα. Δυστυχώς το παιχνίδι δεν θα εκμεταλλευτεί την καινούρια κάρτα γραφικών σας ούτε μέσω του Direct 3D, επομένως θα πρέπει να μάθετε να ζείτε με αυτά τα προβληματάκια ή να ελπίζετε σε κάποια μελλοντική βελτίωση με ένα patch.

Γενικά, τα γραφικά δεν εντυπωσιάζουν, όπως συνέβαινε με τον προκάτοχο του Twinsen's Odyssey. Ωστόσο είναι όμορφα, σε γενικές γραμμές διευκολύνουν τη δράση, ενώ τα διάφορα sprites είναι από τα πιο χαριτωμένα που έχουμε δει.

Οσον αφορά στον ήχο οι εντυπώσεις είναι καλύτερες. Τα ηχητικά εφέ είναι υψηλής ποιότητας και, σε συνδυασμό με τις διάφορες μουσικές συνθέσεις που συνοδεύουν τη δράση, αναδεικνύουν τη "μαγική" ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αυτό όμως που εντυπωσιάζει είναι η χρήση της φωνής. Επιλεγμένες προσεκτικά, οι φωνές φανερώνουν την προσωπικότητα καθενός με τον οποίο θα συναναστραφείτε. Προσωπικά, ξόδεψα πολλή ώρα σε άσκοπες συζητήσεις, μόνο και μόνο για να ακούσω τις διασκεδαστικές φωνές των πρωταγωνιστών. Για παράδειγμα, είναι πολύ χαριτωμένο όταν μιλάς με τα παιδάκια του σχολείου και τα ακούς να σου τραγουδάνε, καθένα με διαφορετικό τρόπο, ένα τετράστιχο αφιερωμένο στη Sendell, την ιερή προστάτιδα της χώρας. Και διάφορες άλλες φωνές, όπως του Bob, του μεθυσμένου στο bar, των εξωγήινων είναι μοναδικές. Απογοητευμένος από άλλα adventures στο παρελθόν, θεωρούσα ότι τελικά η χρήση της φωνής, αντί να προσδίδει ενδιαφέρον, καθιστά το παιχνίδι βαρετό και καθυστερεί τη δράση. Με το Twinsen's Odyssey είδα ότι ο κανόνας έχει και τις εξαιρέσεις του.

Σε ό,τι αφορά το χειρισμό, έχει διατηρηθεί το σύστημα του προηγούμενου LBA. Συγκεκριμένα ο ήρωας κινείται με τα πλήκτρα

ΕΤΑΙΡΙΑ
Adeline Software/Virgin Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Τρισδιάστατο adventure με στοιχεία arcade
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο









του cursor. Οι ενέργειες τις οποίες μπορεί να κάνει εξαρτώνται από τη διάθεσή του. Ετσι, σε κανονική κατάσταση μπορεί να ψάχνει για διάφορα αντικείμενα και να μιλά με τους άλλους χαρακτήρες. Αν ορίσετε ότι θα έχει αθλητική διάθεση, τότε θα μπορεί να τρέξει και να κάνει άλματα. Αν τον κάνετε επιθετικό, τότε μπορεί να χτυπήσει με γροθιές και κλωτσιές τους εχθρούς του, ενώ αν θέλετε να περάσει από κάπου απαρατήρητος θα του πείτε να είναι διακριτικός. Καθορίζοντας τη διάθεση του Twinsen, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόλις ένα πλήκτρο για να κάνετε πολλές διαφορετικές ενέργειες. Είναι ένα έξυπνο σύστημα που λειτουργεί καλά, όπως άλλωστε και στο LBA. Πολύ καλή ιδέα αποτελεί και η προσθήκη μιας λειτουργίας με την οποία επαναφέρετε τον Twinsen σε πρώτο πλάνο, ώστε να έχετε καλύτερη άποψη της δράσης. Τέλος, αν λύσετε κάποιον γρίφο και αποκτήσετε πρόσβαση σε μια καινούρια περιοχή, όταν θέλετε να την ξαναεπισκεφτείτε, το παιχνίδι δεν σας κουράζει αναγκάζοντάς σας να ξαναπεράσετε την ίδια δοκιμασία. Αυτό το χαρακτηριστικό δείχνει ξεκάθαρα ότι το LBA2 δημιουργήθηκε με προσοχή και ενδιαφέρον για τον παίκτη.

Αυτό που δεν μου άρεσε είναι ότι πολλές φορές, στους εξωτερικούς χώρους, είναι δύσκολο να κινήσετε τον ήρωά σας και να υπολογίσετε όπως πρέπει κάποια άλματα, κυρίως λόγω των πολλών αλλαγών στην οπτική γωνία. Επίσης, το περιεχόμενο των διαλόγων καθορίζεται ανάλογα με την πορεία της πλοκής και οι μόνες δυνατότητες που δίνονται στον παίκτη είναι η διαζευκτική επιλογή κάποιων απαντήσεων του τύπου ναι ή όχι. Τέλος, σε πολλές περιπτώσεις, διάφορα (αναλώσιμα) αντικείμενα που έχετε πάρει από κάποια σημεία επανεμφανίζονται σε αυτά. Αυτό λειτουργεί βέβαια υπέρ του παίκτη, ο οποίος έτσι μπορεί να μην ξεμείνει από ενέργεια ή από χρήματα (για παράδειγμα, στην περίπτωση του θησαυρού στο ναό του Bu), δεν παύει ωστόσο να μην είναι ρεαλιστικό.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το Little Big Adventure είχε ξεχωρίσει και σε αυτόν τον τομέα, επιτυγχάνοντας να δώσει ζωή και πειστικότητα στην επί της οθόνης δράση. Το LBA2 έχει κληρονομήσει αυτά τα προσόντα, δίνοντάς μας μια πειστική εικόνα του παράξενου κόσμου του Twinsen. Ολες οι πόλεις και οι πλανήτες τους οποίους θα επισκεφτείτε αναπαρίστανται με αληθοφάνεια. Σε αυτούς ζουν και κινούνται ανεξάρτητα 225 πρωτότυποι χαρακτήρες, από λαγουδάκια-φαροφύλακες και ελέφαντες-μανάβηδες, μέχρι μυστηριώδεις εξωγήινους (ή μάλλον "εξωtwinsenιανοι"). Πολλοί από αυτούς δεν είναι απαραίτητοι για να τελειώσετε το παιχνίδι, ωστόσο η παρουσία τους είναι ευχάριστη. Για παράδειγμα, πάνω στα βουνά, στη χώρα, θα βρείτε έναν ερωτοχτυπημένο κάτοικο να παραμιλά και να σκέφτεται την ποθητή του φαρμακοποιό. Μαζί με την καλή σχεδίαση και τις καταπληκτικές φωνές τους, οι χαρακτήρες του παιχνιδιού παίρνουν ζωή και μεταφέρουν στην οθόνη σας τον μαγικό κόσμο του Twinsen.

Οι χώροι στους οποίους εξελίσσεται η δράση περιλαμβάνουν τρεις πλανήτες. Συνολικά υπάρχουν περισσότερες από 200 περιοχές, κάτι που καθιστά το LBA2 ένα μεγάλο παιχνίδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ο κανόνας ότι οι συνέχειες είναι κατώτερες των πρωτότυπων προσπαθειών μπορεί να έχει εφαρμογή στον κινηματογράφο, αλλά το Twinsen's Odyssey αποδεικνύει ότι στο χώρο των υπολογιστών τα πράγματα είναι διαφορετικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	81
ΗΧΟΣ	82
ΔΡΑΣΗ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΡΙΦΟΙ	75

82

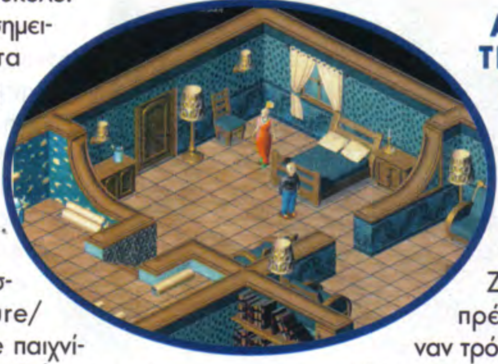






Παρ' όλα αυτά, οι γρίφοι του είναι μάλλον εύκολοι και αν ασχοληθείτε μαζί του δεν θα αργήσετε να φθάσετε στο φινάλε. Δεν υπάρχουν παραλογισμοί και δεν πρόκειται να αντιμετωπίσετε προβλήματα λόγω των... παραξενιών του παιχνιδιού. Για να το λύσετε θα πρέπει να επιστρατεύσετε την κοινή λογική, καθώς και κάποια από τα arcade ταλέντα που κρύβονται μέσα σας.

Γενικά, εξελισσόμενο το παιχνίδι, επιτρέπει στον παίκτη να αντλεί από αυτό όλο και μεγαλύτερη ικανοποίηση. Η δυσκολία αυξάνεται προοδευτικά, όσο πρέπει, ώστε να παραμένει διασκεδαστικό, χωρίς να γίνεται εξαιρετικά πολύπλοκο ή απλοϊκά εύκολο.



Θα πρέπει να σημειωθεί ότι, αντίθετα με την πρακτική την οποία πρώτη εφάρμοσε η Lucas στο Monkey Island I και στη συνέχεια υιοθετήθηκε από τα περισσότερα adventure/arcade adventure παιχνίδια, στο Twinsen's Odyssey ο ήρωας μπορεί να σκοτωθεί. Στην αρχή του παιχνιδιού τού δίνονται δύο ζωές, μπορεί όμως να βρει και περισσότερες στο δρόμο. Αν η ενέργειά του φθάσει στο μηδέν, τότε χάνει μια ζωή. Οταν και οι ζωές εξαφανιστούν, τότε έρχεται το "Game Over". Αυτό το στοιχείο αποδεικνύει ότι το παιχνίδι έχει εντονότατο arcade χαρακτήρα.

Γενικά θεωρώ ότι το Twinsen's Odyssey επιτυγχάνει να φανεί αντάξιο των προσδοκιών όλων όσοι το περίμεναν. Εχει αξιόλογα τεχνικά χαρακτηριστικά στα γραφικά και τον ήχο, περιέχει πολλές περιοχές και πολλά πράγματα για να κάνει κάποιος, προσφέρει τη γοητεία της εξερεύνησης, έχει πρωτότυπο σενάριο, δημιουργεί έναν πλούσιο και πειστικό κόσμο και διαθέτει ένα εύχρηστο interface. Το βασικότερο προσόν του όμως είναι ένα: Προσφέρει απλόχερα διασκέδαση, όπως θα έπρεπε να κάνουν όλα τα παιχνίδια.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στην εισαγωγή βλέπετε ότι ξεσπά η μπόρα και ο Dino - fly τραυματίζεται. Η Zoe σας λέει ότι πρέπει να βρείτε έναν τρόπο για να τον γιατρέψετε. Προτού βγείτε από το σπίτι, πάρτε το κλειδί από το έπιπλο δίπλα στην πόρτα και μπείτε στο δωμάτιό σας. Εκεί θα βρείτε κάποια σύνεργα που σας είναι γνωστά από την προηγούμενη περιπέτειά σας. Ψάξτε επίσης και για λεφτά. Μετά μπορείτε να κατευθυνθείτε προς το φαρμακείο - θα το βρείτε εύκολα. Μιλήστε με τη φαρμακοποιό, η οποία σας λέει ότι δεν έχει φάρμακα για ιπτάμενους δεινόσαυρους. Η πελάτισσα που βρίσκεται εκείνη τη στιγμή στο μαγαζί σάς λέει ότι μπορεί να σας βοηθήσει.

Ενώ είναι έτοιμη να αρχίσει να σας λέει τον τρόπο, ένας κλέφτης μπαίνει και της αρπάζει την ομπρέλα. Η πελάτισσα βγαίνει έξω να τον κυνηγήσει. Ακολουθήστε την και μιλήστε μαζί της. Συμφωνεί να σας πει πώς θα θεραπεύσετε το φίλο σας, αν της βρείτε την ομπρέλα. Ο κλέφτης τριγυρίζει κοντά στην περιοχή. Μη δοκιμάσετε να τον φθάσετε τρέχοντας, γιατί είναι πιο γρήγορος. Πλησιάστε τον από πίσω με διακριτικό (discreet) βήμα. Μην του επιτεθείτε γιατί δεν έχετε τύχη.

Μιλήστε του και ζητήστε του να σας επιστρέψει την ομπρέλα. Αφού την πάρετε και την πάτε στην πελάτισσα, θα σας πει ότι πρέπει να ταξιδέψετε στο απέναντι νησί για να βρείτε κάποιον θεραπευτή.

Πηγαίνετε στο λιμάνι και αγοράστε ένα εισιτήριο για το πλοίο. Για να βρείτε λεφτά ψάξτε στις γλάστρες και τους κάδους που θα βρείτε στο δρόμο. Η συνέχεια δική σας...

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 DX4/100 για το DOS και Pentium για τα Windows 95.



8MB για το DOS και 16MB για τα Windows 95.



35MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.



SVGA 256 χρωμάτων.



Το παιχνίδι διέθεσε σε εμάς το κατάστημα Πλαίσιο, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία Plotline.



STRATEGY

IMPERIALISM



Εχει ειπωθεί ότι ο ιμπεριαλισμός αποτελεί το τελευταίο στάδιο του καπιταλισμού. Για του λόγου το αληθές, σύμφωνα με το σενάριο του παιχνιδιού, έχετε το ρόλο μίας από τις Μεγάλες Δυνάμεις κατά την περίοδο της Βιομηχανικής Επανάστασης, από τα μέσα του 18ου αιώνα μέχρι τις αρχές του 20ου, όταν ο ανταγωνισμός των δυνάμεων κορυφώθηκε με τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Αναλαμβάνετε πλήρως τη διοίκηση, την οικονομία, την ανάπτυξη, τον βιομηχανικό και στρατιωτικό σχεδιασμό, το εμπόριο και αρκετά ακόμα, ενώ τελικός σκοπός σας είναι να υποτάξετε τα μικρότερα έθνη στην αυτοκρατορία σας, καθιστώντας τα αποικίες, και, βέβαια, να ανταγωνιστείτε μέχρι τελικής πτώσης τις υπόλοιπες Μεγάλες Δυνάμεις, συνάπτοντας συμμαχίες και κηρύσσοντας τον πόλεμο όποτε κρίνεται αναγκαίο. Πώς σας φαίνεται; Οποιες αντιρρήσεις και αν έχετε αναφορικά με το πνεύμα και τις πρακτικές του ιμπεριαλισμού που εφαρμόζονταν κατά τη Βιομηχανική Επανάσταση, πρόκειται αναμφίβολα για μία ιστορική περίοδο με πολλές ανακατατάξεις, η οποία προσφέρεται για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού στρατηγικής, εμπλουτισμένου με συγκεκριμένα ιστορικά στοιχεία. Βασιζόμενοι στην αρχή ότι τα άλλα έθνη είναι κατώτερα από το δικό σας (ιδιαίτερα τα μικρότερα και "υπανάπτυκτα"), αναλαμβάνετε να εκπολιτίσετε τους βαρβάρους, εκμεταλλευόμενοι σε αισχρό βαθμό τους φυσικούς πόρους τους, εξασφαλίζοντας έτσι τεράστιες αγορές για τα προϊόντα σας. Τελικός σκοπός σας - τι άλλο; - η παγκόσμια κυριαρχία. Το αιώνιο παιχνίδι της εξουσίας στην πιο ανώδυνη και διασκεδαστική μορφή του.

Ισως να μην είχατε ποτέ την ευκαιρία να κατακτήσετε την Ευρώπη κατά την περίοδο της Βιομηχανικής Επανάστασης. Η SSI, διαπιστώνοντας αυτή την "έλλειψη" στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής, αποφάσισε να δώσει τη δραστική απάντηση: Imperialism!

του Ηλία Βουτσά

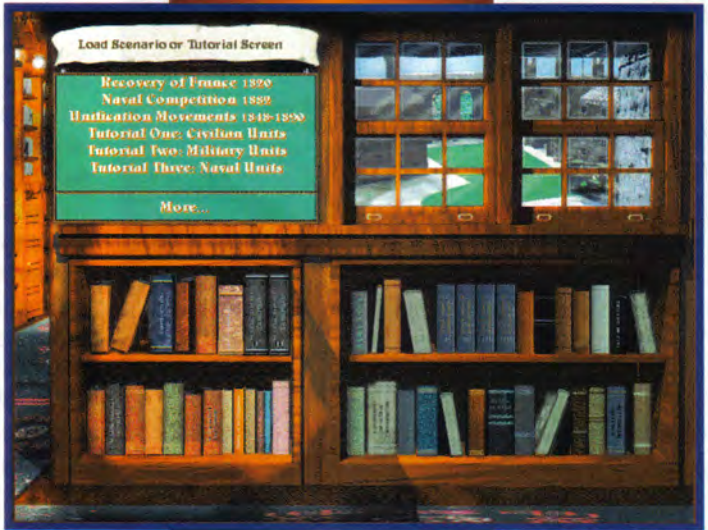
ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι πρώτες επιλογές, κατά το ξεκίνημα του παιχνιδιού, έχουν να κάνουν με την επιλογή τυχαίου χάρτη και σεναρίου, όπου σας δίνεται η δυνατότητα να παίξετε σε έναν φανταστικό κόσμο με ανύπαρκτα κυρίαρχα έθνη (ομολογουμένως, έχουν πρωτότυπα ονόματα, εμβλήματα και τοπωνύμια, όπως Πετράλωνα ή Καλλιθέα!!!) ή να επιλέξετε ένα από τα τρία πραγματικά σενάρια που θα σας τοποθετήσουν στην ανώτερη θέση ενός από τα σημαντικά κράτη ή τις αυτοκρατορίες της Ευρώπης, σε συγκεκριμένες ιστορικές περιόδους. Το έθνος το οποίο θα επιλέξετε, ανάλογα με



την εξεταζόμενη ιστορική περίοδο, εκφράζει το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Ετσι, αν επιλέξετε τη Γερμανία ή τη Βρετανία κατά τα τέλη του 19ου αιώνα, οι πιθανότητές σας για πανευρωπαϊκή κυριαρχία είναι αυξημένες, ενώ για την ίδια χρονική περίοδο η επιλογή της Ιταλίας ή της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας δεν ενδείκνυται, καθώς ξεκινούν με σημαντική υστέρηση σε σχέση με τις υπόλοιπες δυνάμεις. Εάν, βέβαια, τα καταφέρετε ακόμα και με αντίξοες αρχικές συνθήκες, ο συντελεστής του τελικού σκορ θα είναι πολύ μεγαλύτερος. Αντίθετα, κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού σε τυχαίο χάρτη πρέπει να τα κάνετε όλα από την αρχή. Υπάρχει επίσης η επιλογή για παιχνίδι πολλών παικτών μέσω modem, δικτύου ή Internet. Αφού επιλέξετε το παιχνίδι που θέλετε και το... φέρετε στα μέτρα σας, θα εμφανιστεί στην οθόνη σας ένα ...πρωτοσέλιδο εφημερίδας που σας ενημερώνει για την ανακήρυξή σας ως βασιλιά του έθνους το οποίο κυβερνάτε. Το πρωτοσέλιδο αυτό θα εμφανίζεται στην αρχή κάθε γύρου, ενημερώνοντάς σας για τα σημαντικότερα γεγονότα που συνέβησαν κατά τη διάρκεια του προηγούμενου. Θα είναι επίσης διανθισμένο με δημοσιεύματα της εποχής, άσχετα με το κυρίως παιχνίδι, όπως π.χ. ανθρωπολογικές μελέτες που θα επιβεβαιώνουν τη φυσική "ανωτερότητα" του έθνους σας ή την αναγγελία του θανάτου του Βίκτωρος Ουγκό και την ίδρυση της 1ης Διεθνούς.

Η κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, που καταλαμβάνει τα 4/5 της συνολικής οθόνης, απεικονίζει το φυσικό ανάγλυφο των χωρών, τις πόλεις και τα χωριά, το σιδηροδρομικό δίκτυο, τις στρατιωτικές δυνάμεις σας σε στεριά και θάλασσα και, τέλος, τις "αναπτυξιακές" μονάδες σας. Αυτές δεν είναι παρά εξειδικευμένες ομάδες τεχνικών και εργατών, οι οποίοι αναλαμβάνουν την ανάπτυξη των φυσικών πόρων σας (δάση, βοσκότοποι, ορυχεία, κοιτάσματα πετρελαίου κ.λπ.) και αναβαθμίζονται ανάλογα με τις τεχνικές προόδους σας. Από εδώ αναλαμβάνετε τη μετακίνηση των μονάδων σας και όλες τις λειτουργίες που σχετίζονται με αυτές. Στο δεξί άκρο της οθόνης υπάρχει μία κάθετη μπάρα που σας δίνει πληροφορίες για ό,τι έχετε επιλεγμένο εκείνη τη στιγμή και περιλαμβάνει τέσσερα βασικά εικονίδια για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το πρώτο αφορά στη μετακίνηση των πρώτων υλών και των προϊόντων σας από την περιφέρεια στην πρωτεύουσα μέσω του μεταφορικού δικτύου. Στο Imperialism η οικονομία είναι τόσο συγκεντρωτική που τα πάντα πρέπει να συνδέονται, με σταθμούς ή λιμάνια, με την πρωτεύουσά σας. Το δεύτερο εικονίδιο θα σας μεταφέρει στην πρωτεύουσα όπου θα αποφασίσετε για κάθε είδους κατασκευαστική διαδικασία μέσω των εργοστασίων, των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και των εργαστηρίων σας. Εδώ, για παράδειγμα, θα κατανείμετε την εργατική δύναμη της χώρας σας στα διάφορα εργοστάσια, θα κατασκευάσετε στρατιωτικές μονάδες και πλοία, θα αποφασίσετε ποιοι θα εκπαιδευτούν περαιτέρω για να γίνουν αποδοτικότεροι κ.λπ. Το τρίτο εικονίδιο σχετίζεται



Τα σενάρια του Imperialism.

ΕΤΑΙΡΙΑ
SSI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Historical war strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Κατώτερο



Το "τετράδιον εμπορικών συμφωνιών".





Εικόνες από τα πεδία των μαχών.



Οι "Αυτοκρατορικοί Καιροί" είναι η συνδρομητική εφημερίδα σας!

με τις εμπορικές δραστηριότητές σας (με δυο λόγια, τι θα πουλήσετε από το πλεόνασμά σας και τι θα αγοράσετε από αυτά που σας λείπουν). Στόχος σας είναι να αγοράζετε πρώτες ύλες και να αποδίδετε επεξεργασμένα προϊόντα. Το τέταρτο και τελευταίο εικονίδιο θα σας μεταφέρει στην οθόνη της διπλωματίας. Από εδώ μπορείτε να καθορίσετε σε ποιες μεγάλες δυνάμεις θα προτείνετε συμμαχίες, ποια μικρότερα έθνη θα προσεγγίσετε ώστε να τα προσαρτήσετε στην αυτοκρατορία σας, σε ποιους θα δώσετε εμπορικά προνόμια (οι περίφημες διομολογήσεις), χρηματικά κονδύλια κ.λπ. Αν και η απευθείας προσάρτηση εδαφών στην επικράτειά σας μέσω των όπλων είναι συχνά ευκολότερη, η προσέλκυση εθνών στη συμμαχία σας και η μετατροπή τους σε αποικίες με ειρηνικές μεθόδους σάς εγγυώνται ότι πάντα θα υπάρχει κάποιος που θα αγοράζει τα προϊόντα σας σε προνομιακές για εσάς τιμές, ενώ ο στρατός και οι φυσικοί πόροι τους θα σας ανήκουν δικαιωματικά. (Αν αυτό δεν είναι εκμετάλλευση, τότε ποιο είναι;) Αναπόφευκτα, βέβαια, κάποια στιγμή θα καταφύγετε στα όπλα προκειμένου να υπερασπίσετε τις κηδεμονευόμενες από εσάς χώρες ή και την ίδια την επικράτειά σας από επιθέσεις. Μπορείτε, βέβαια, να κηρύξετε απευθείας πόλεμο σε οποιονδήποτε θελήσετε, χωρίς να χρειαστεί να λογοδοτήσετε σε κανέναν. Τότε το λόγο έχουν ο στρατός και το ναυτικό. Οι ναυμαχίες διεξάγονται πάντα αυτόματα και το αποτέλεσμα παρουσιάζεται στο τέλος κάθε γύρου. Οσον αφορά στις μάχες, αντίθετα, υπάρχει επιλογή να τις κατευθύνετε εσείς. Ο χειρισμός των μονάδων σας, στο σκηνικό της μάχης, είναι ιδιαίτερα απλοϊκός και περιορίζεται στην επιλογή μετακίνησης και σκόπευσης εναντίον των αντιπάλων με ένα σύστημα διαδοχικών γύρων.

Το γενικότερο σύστημα χειρισμού δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο στην εκμάθηση, καλό θα ήταν όμως να υπήρχαν επιλογές όψεως οι οποίες θα σας βοηθούσαν να σχεδιάσετε καλύτερα το μεταφορικό δίκτυο και το σύστημα εκμετάλλευσης των φυσικών πόρων, καθώς, όταν η επικράτειά σας αυξηθεί σημαντικά, δεν μπορείτε να παρακολουθήσετε με ευκολία τι γίνεται σε κάθε επαρχία. Η τελική νίκη έρχεται είτε με στρατιωτική κατάληψη και της τελευταίας επαρχίας την οποία θα συναντήσετε στο χάρτη, είτε με την υπερψήφιση του έθνους σας από τα υπόλοιπα στο συμβούλιο των εθνών που συνέρχεται σε αραιά χρονικά διαστήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Τα γραφικά του Imperialism δεν διεκδικούν βραβεία, ιδιαίτερα αν αναλογιστεί κανείς τα γραφικά ανάλογων παιχνιδιών (π.χ. Civilization II), τα οποία εμφανίστηκαν πριν από αρκετό καιρό. Θα μπορούσε κάποιος να ισχυριστεί πως η φύση του παιχνιδιού δεν το βοηθά και τόσο, ωστόσο περιθώρια βελτίωσης οπωσδήποτε υπάρχουν. Το παιχνίδι τρέχει σε υψηλή ανάλυση (640x480) και οι ενδιάμεσες οθόνες είναι αρκετά καλοσχεδιασμένες, χωρίς όμως να αποτελούν κάτι το εξαιρετικό. Οι χρωματικές επιλογές επικεντρώ-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 75MHz.



16MB.



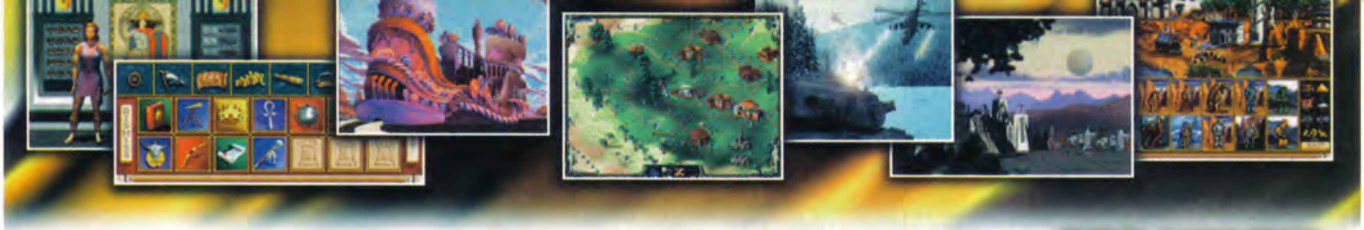
100MB στο σκληρό, 4x CD-ROM.



SVGA κάρτα γραφικών (1MB), soundcard, mouse



Το παιχνίδι (ένα CD) αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media (Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906).



νονται σε ανοιχτά χρώματα που δεν κεντρίζουν το ενδιαφέρον των γύρω σας στην οθόνη, προσφέρονται όμως για την πολύωρη απασχόληση που απαιτεί το παιχνίδι, καθώς δεν κουράζουν τα μάτια.

Τα καλύτερα γραφικά του παιχνιδιού είναι αυτά που θα δείτε στην πρωτεύουσά σας, καθώς διαθέτουν κάποιο υποτυπώδες animation, ενώ στις σκηνές των μαχών τα γραφικά μάλλον θα σας απογοητεύσουν, αφού, αν και καλοσχεδιασμένα και λειτουργικά, δεν διαθέτουν το παραμικρό animation και οι μονάδες σας "σέρνονται" στο πεδίο της μάχης αντί να βηματίζουν ή να καλπάζουν. Την κατάσταση σώζουν κάπως οι πυροβολισμοί και οι εκρήξεις. Τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού αποτελούν απλές μεν, αλλά καλοσχεδιασμένες εικόνες, οι οποίες πλαισιώνουν ατέλειωτους καταλόγους, όπου καταγράφονται εμπορικές συμφωνίες, στρατιωτικές μονάδες και παρόμοια στοιχεία. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά λειτουργικός (ακούγεται μόνο όταν χρειάζεται) και δένει ευχάριστα με το παιχνίδι. Κάθε κτίσμα στην πρωτεύουσα θα ανταποκριθεί στην επιλογή σας με το ανάλογο ηχητικό εφέ (σφυροκοπήματα στα μεταλλουργεία, σάλπιγγες στους στρατώνες), ενώ και κατά τη διάρκεια της μάχης τα ηχητικά εφέ μετακινήσεων και εκρήξεων δημιουργούν κάποια πολεμική ατμόσφαιρα. Ψηφιακή ομιλία πάντως δεν υπάρχει σχεδόν πουθενά στο παιχνίδι. Η μουσική αναπαράγεται απευθείας από το CD-ROM, κάτι που εγγυάται την ποιότητά της. Κάτι που δεν πρέπει να σας προβληματίσει στο παιχνίδι είναι ο βαθμός δυσκολίας του. Ακόμα και με συσχετισμό δυνάμεων που χαρακτηρίζεται δύσκολος, θα έχετε το χρόνο να εκσυγχρονίσετε το στρατό και τα μέσα παραγωγής σας, προτού αρχίσουν να σας "την πέφτουν" οι αντίπαλοι. Εάν, δε, συνάψετε συμμαχίες με μία ή δύο μεγάλες δυνάμεις σχετικά γρήγορα, έχετε έναν ακόμη λόγο να μη φοβάστε, καθώς, κατά κανόνα, θα σεβαστούν τις συμφωνίες. Επιπλέον, ο υπολογιστής, ακόμα και εάν σας κηρύξει πόλεμο, επιλέγει μία αμυντική στάση παιξίματος αφήνοντάς σας την πρωτοβουλία των κινήσεων.



Η τελική νίκη σας στο συμβούλιο των εθνών. Θα δυσκολευτείτε να τα καταφέρετε τόσο καλά.

Μπορείτε λοιπόν με έναν αιφνιδιαστικό Blitzkrieg (πόλεμος-αστραπή) να αποκόψετε τον εχθρό από τα κέντρα τροφοδοσίας του και να περιμένετε με την ησυχία σας την πτώση τής -πάντα πάνοπλης- πρωτεύουσάς του. Η γενικότερη ισορροπία του παιχνιδιού το βοηθά να παίζεται ευχάριστα και για πολλές ώρες, αφού, παρά την κάπως μειωμένη δυσκολία του, δεν το τελειώνει κανείς σε μερικές ώρες.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ο πλέον ανώδυνος και ευχάριστος τρόπος για να εκδηλώσετε τις... ιμπεριαλιστικές τάσεις σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	82

80



ΙΜΠΕΡΙΑΛΙΣΜΟΥ ΚΡΙΣΙΣ

Το Imperialism είναι από τα κλασικά παιχνίδια στρατηγικής, τα οποία θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως εξομοιώσεις της ιστορίας, ακολουθώντας τα χνάρια του θρυλικού Civilization και πολλών άλλων μετά από αυτό (Colonization, Caesar κ.λπ.). Χωρίς να διαθέτει το βάθος του gameplay και της πλοκής του πρώτου διδάξαντα (ορισμένα πράγματα, απλώς, δεν αντιγράφονται), καταφέρνει να δημιουργήσει ένα αρκετά πιστό μοντέλο της ιστορικής περιόδου στην οποία αναφέρεται, παραμετροποιώντας τη με βάση τα δεδομένα και τα ζητούμενά της. Ο εμφανής κυνισμός του manual, δε, σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού δεν αφήνει περιθώρια για ωραιοποίηση των καταστάσεων που οδήγησαν την ανθρωπότητα στο αιματοκύλισμα των δύο Παγκόσμιων Πολέμων.

Μοναδική μου ένσταση η ευκολία σας παρέχει το παιχνίδι, ώστε να πράξετε τα πλέον ανήκουστα σε διπλωματικό και στρατιωτικό επίπεδο. Σε κάθε περίπτωση όμως, αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του αν σας αρέσει ο συνδυασμός στρατηγικής και ιστορίας. ■



ADVENTURE

THE FEEBLE FILES

Μία από τις πιο cult φιγούρες που έχουν παρουσιαστεί τα τελευταία χρόνια στο χώρο των adventures είναι ο Feeble. Ναι, ο citizen Feeble και τα περίφημα Files του είναι εδώ για να σας δώσουν μία γεύση από τις παλιές καλές μέρες των adventure games - τότε που adventure σήμαινε κυρίως περιπέτεια, ψυχαγωγία και χιούμορ.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Adventure Soft μπορεί να μην είναι πολύ γνωστή, δραστηριοποιείται όμως στο χώρο από πολύ παλιά. Ευρύτερα γνωστή έγινε με την παρουσίαση τριών adventures τρόμου, πολύ πριν να γίνουν της μόδας. Πρώτο κυκλοφόρησε το μεταφυσικό θρίλερ Personal Nightmare στον Atari ST και την Amiga, τα μηχανήματα που κυριαρχούσαν τότε στον κόσμο των παιχνιδιών. Ακολούθησαν το εκπληκτικό Elvira 1 και το Elvira 2. Υστερα σταμάτησε να ακούγεται για ένα πολύ μεγάλο διάστημα, ώσπου επανεμφανίστηκε εντελώς ξαφνικά με το Simon the Sorcerer 1, το οποίο μάλιστα κυκλοφόρησε υπό το label της περίφημης Infocom, και το μεταγενέστερό του Simon the Sorcerer 2. Ηδη έχει ανακοινώσει ότι η επόμενη παραγωγή της θα είναι το Simon the Sorcerer 3, το οποίο, σύμφωνα με επίσημες ανακοινώσεις, θα κυκλοφορήσει κατά το πρώτο τρίμηνο του '98.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο πολίτης Feeble ή, αν προτιμάς, ο citizen Feeble ή εξωγήινος Feeble. Η περιπέτειά σου ξεκινά όταν μια μέρα, προσπαθώντας να τεθείς σε τροχιά γύρω από έναν πλανήτη, χτυπάς κατά λάθος ένα σκάφος. Η κατάσταση που επικρατεί και παραπέμπει στο "1984" του Οργουελ αρχίζει να σε προβληματίζει. Ολα ελέγχονται και διοικούνται από μία εταιρία ονόματι "The Company", η οποία διοικείται από ένα ιδιόμορφο ον που ακούει στο όνομα Omnibrain και αποτελείται από "νευρικά πλέγματα" και έναν παντοδύναμο υπολογιστή. Κάποια στιγμή συλλαμβάνεσαι και οδηγείσαι στη φυλακή. Εκεί θα γνωρίσεις την πανέμορφη και πολύ δυναμική Dolores, μία τρομερή επαναστάτρια. Με τη βοήθεια ενός ρομπότ, του Sam, θα κατορθώσετε να δραπετεύσετε και να ξεκινήσετε τον αγώνα σας εναντίον του Omnibrain, προσπαθώντας να δώσετε τέλος στην τυραννική διακυβέρνησή του. Πρόκειται για μία πολύ επιτυχημένη σάτιρα των αποκαλούμενων "διαστημικών" adventures.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά. Τα χρώματα και τα σχέδια συνθέτουν έναν αρίστης ποιότητας εξωγήινο κόσμο. Η άκρως εντυπωσιακή εισαγωγή του παιχνιδιού μαγνητίζει τον



παίκτη και παράλληλα του δείχνει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τι πρόκειται να επακολουθήσει στον τομέα των γραφικών και του video animation. Τα γραφικά του Feeble έχουν γίνει με το Power Animator 7.0 σε ένα Silicon Graphics Indigo 2. Οι περίπου 100 3D modelled χαρακτήρες του παιχνιδιού(!!!) έχουν υποστεί rendered επεξεργασία κατά το 90% με το Autodesk 3D Studio και κατά 10% hand-drawn με το Autodesk Animator Pro. Φυσικά, όλα τα γραφικά είναι SVGA.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει περίπου 15 ώρες(!!!) digital ήχου (16 bit stereo) και speech από είκοσι διαφορετικούς ηθοποιούς, με επικεφαλής τους Robert Llewellyn και Peter Tuddenham. Η μουσική είναι σπουδαία, οι διάφορες ομιλίες άκρως ατμοσφαιρικές, τα ηχητικά εφέ κάνουν αίσθηση, αλλά παρ' όλα αυτά δεν γινόταν να είναι όλα σχεδόν τέλεια... Ετσι, φρόντισαν να μη συμπεριλάβουν τη δυνατότητα να παρακολουθείς τους διαλόγους των χαρακτήρων και σε κείμενο επί της οθόνης. Σημαντικό μειονέκτημα για ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί τόσο εκτεταμένα τις συνομιλίες των χαρακτήρων.

Σε ό,τι αφορά το χειρισμό, δυστυχώς εμφανίζει τα σημαντικότερα μειονεκτήματα, επηρεάζοντας αρνητικά τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Το καινούριο system engine του παιχνιδιού φέρει το όνομα AGOS 2 και επιτρέπει σύνθετες λειτουργίες. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο τον διαθέσιμο χώρο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Adventure Soft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Κάνοντας κλικ στο icon που βρίσκεται στο επάνω αριστερά μέρος της οθόνης, εμφανίζεις το Oracle sytems Personal Database and Object Manager - το αντίστοιχο Control Panel των άλλων παιχνιδιών. Αυτό περιέχει τα buttons/επιλογές ENCY, STAT, DISC, INFO, SET και OFF. Το πρώτο περιλαμβάνει εντυπωσιακές πληροφορίες σχεδόν για όλα τα επιμέρους στοιχεία του παιχνιδιού - αξεπέραστη από κάθε πλευρά δουλειά. Το δεύτερο δείχνει τα γενικά χαρακτηριστικά σου. Το τρίτο περιέχει τα Saves, Load και Quit. Εδώ εντοπίζεται ένα από τα βασικά μειονεκτήματα του παιχνιδιού. Κάνοντας ένα save δεν διατηρείται ο φυσικός αριθμός της σειράς με την οποία τα σώζεις (π.χ. 1, 2 κ.λπ.), αλλά κάθε νέο save παίρνει για τον εαυτό του το Νο 1 δίνοντας στο αμέσως παλαιότερο το Νο 2 κ.ο.κ. Κατά πρώτον σε μπερδεύει ο τρόπος λειτουργίας του και κατά δεύτερον, όταν κάνεις Load, οι επιμέρους λέξεις που έχεις δώσει στις ονομασίες των saves "εμφανίζονται" μία προς μία - ιδιαίτερα εκνευριστικό γεγονός, καθώς προκαλεί σημαντική καθυστέρηση. Είναι μία από τις χειρότερες ιδέες που έχω δει στη λειτουργία των Save/Load. Πάλι καλά που ΕΝΤΕΛΩΣ τυχαία ανακάλυψα (το τονίζω αυτό, διότι δεν αναφέρεται τίποτα στο manual) ότι, αν εκείνη τη στιγμή κάνεις ΔΕΞΙ ΚΛΙΚ με το mouse, ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ SAVES ΜΑΖΙ και απαλλάσσεσαι από το πρό-



Ο ήρωάς μας εν δράσει.



Μιλώντας με τη γλυκιά επαναστάτρια Dolores.





Το interface του παιχνιδιού.



Στους δρόμους της Metro Prime.

βλημα!!! Το τέταρτο button (INFO), εφόσον ενεργοποιηθεί, δείχνει ποια πρέπει να είναι η επόμενη δράση σου γενικά. Πρόκειται για μια εντυπωσιακή και πρωτότυπη λειτουργία που διευκολύνει το χρήστη, καθώς του προσφέρει συνεχώς έναν προσανατολισμό δράσης. Το πέμπτο είναι υπεύθυνο για την ενεργοποίηση ή μη των HITBOX NAMES (πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω από ένα αντικείμενο που το παιχνίδι καταλαβαίνει, εμφανίζεται ή όχι το όνομά του), του ORACLE GREETING MESSAGE που σε καλωσορίζει φωνητικά κάθε φορά που ανοίγεις το Oracle και του INFO BUTTON, το οποίο ενεργοποιεί ή όχι την INFO λειτουργία που περιγράφηκε προηγουμένως. Στο παράθυρο που υπάρχει από κάτω εμφανίζεται το inventory σου. Σε αυτό θα αναζητάς τα αντικείμενα που κουβαλάς, όταν θελήσεις να τα χρησιμοποιήσεις. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης, κλείνεις αυτόματα το Oracle. Το ίδιο συμβαίνει και όταν πατήσεις το OFF.

Οι κέρσορες του παιχνιδιού εναλλάσσονται κυκλικά πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, ώστε να διαλέγεις όποιον θέλεις. Αυτοί είναι οι: WALK TO (ο κέρσορας με το κάθετο χέρι), LOOK AT (ο κέρσορας με το πράσινο μάτι και τον μεγεθυντικό φακό), PICK UP (ο κέρσορας με το χέρι που παίρνει κάτι), ACTION (ο κέρσορας με την ανάποδη παλάμη και το ένα κόκκινο μάτι/μπάλα) και DOUBLE ACTION (ο κέρσορας με την ανάποδη παλάμη και τα δύο κόκκινα μάτια/μπάλες). Οπουδήποτε κάνεις κλικ, με τον πρώτο κινείσαι, με τον δεύτερο εξετάζεις κάτι, με τον τρίτο παίρνεις κάτι, με τον τέταρτο πραγματοποιείς οποιαδήποτε διαθέσιμη δράση και με τον πέμπτο χρησιμοποιείς κάποιο αντικείμενο σε ένα άλλο αντικείμενο ή πρόσωπο. Στην τελευταία περίπτωση, μετά το κλικ στο πρώτο αντικείμενο, θα εμφανιστεί ο κέρσορας NOW WHAT (ένα μεγάλο κόκκινο ερωτηματικό), τον οποίο πρέπει να κάνεις κλικ κάπου αλλού (σε αντικείμενο ή πρόσωπο) προκειμένου να ολοκληρωθεί η δράση.

Υπάρχουν special icons για το χειρισμό του SAM, του φίλου-ρομπότ του Feeble. Η λειτουργία αυτών των icons απαιτεί αρκετή εξοικείωση και κυρίως με το DOUBLE ACTION.

Οι ομιλίες (το Talk περιλαμβάνεται στη λειτουργία του ACTION) ακολουθούν τη γνωστή φόρμουλα που καθιέρωσε η LucasArts στα adventures της: φράσεις που τελειώνουν ή αποκαλύπτουν άλλες, αφού προηγηθεί ένα κλικ επάνω τους. Τέλος, μπορείς να κάνεις by-pass σχεδόν οποιοδήποτε animated sequence ή και ομιλία, πατώντας ταυτόχρονα τα δύο πλήκτρα του mouse.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι έξοχη. Καταφέρνει μάλιστα την πιστή μετάδοση της ατμόσφαιρας του Feeble ως ενός χιουμοριστικού Sci-Fi adventure. Το παιχνίδι έχει καταιγιστικό χιούμορ, μια και στηρίζεται στις καλύτερες παραδόσεις του είδους. Ακόμη και τα ιδιόμορφα γραφικά του συμβάλλουν στο να καταδειχθεί η χιουμοριστική πλευρά της περιπέτειας. Η δράση, όντας εξαιρετικά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που ξενίζει εκ πρώτης, αλλά θα σας συναρπάσει με το χιούμορ του και θα σας ενθουσιάσει με τη δράση του. Διαθέτει εξαίσια γραφικά και απαράμιλλη "εξωγήινη" ατμόσφαιρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΓΡΙΦΟΙ	85

85





ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium.



16MB RAM, Windows 95.



2x CD-ROM drive και 25MB στο σκληρό δίσκο.



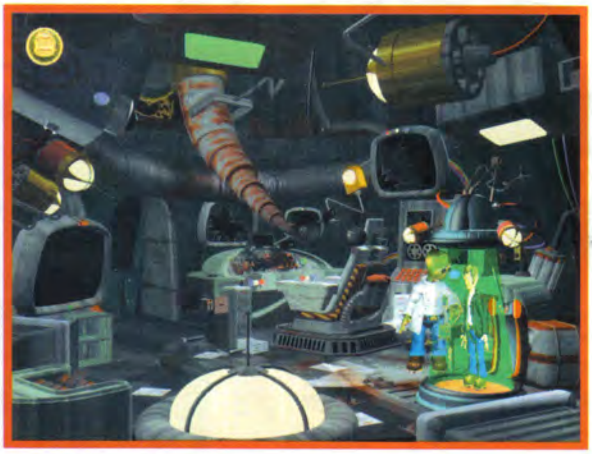
1MB DirectX 5.0 συμβατή κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου.



Το πακέτο περιλαμβάνει τέσσερα CDs και μας το πρόσφερε η αντιπρόσωπος εταιρία Grup Multimedia Systems (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000).

πλούσια, θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς adventurers. Είναι αρκετά μεγάλο σε ό,τι αφορά την έκταση της δράσης του - σπάνιο γεγονός για την εποχή μας κατά την οποία οι εταιρίες, αποβλέποντας σε περισσότερες πωλήσεις, προσπαθούν εσφαλμένα να απευθύνονται σε νέο κοινό κάνοντας έτσι ολοένα πιο εύκολα τα adventures τους.

Οι γρίφοι είναι σε γενικές γραμμές λογικοί, μολονότι σε μερικά σημεία θα προβληματίσουν το χρήστη, ο οποίος δεν θα ξέρει τι να κάνει λόγω του πολύ ανοικτού χαρακτήρα του παιχνιδιού. Απαιτούν, συνεπώς, αρκετή σκέψη.



Μεγαλώνοντας ένα αντικείμενο, εδώ την doll.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την πολύ εντυπωσιακή εισαγωγή, πρέπει να βρεις ένα μέσο ή τρόπο μεταφοράς. Προτού κάνεις οτιδήποτε άλλο, κάνε κλικ στο icon που βρίσκεται στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης. Είναι το Oracle Sytems Personal Database and Object Manager. Σε αυτό κάνε κλικ στο SET, ενεργοποίησε τα HITBOX NAMES & INFO BUTTON και απενεργοποίησε το ORACLE GREETING MESSAGE. Πήγαινε τον κέρσορα στην άκρη της οθόνης για να κλείσεις το Oracle και είσαι έτοιμος να συνεχίσεις το παιχνίδι. Μπες στο κτίριο και, μόλις αποκτήσεις τον έλεγχο του Feeble, κάνε κλικ τον LOOK AT κέρσορα (αυτόν με το πράσινο μάτι και τον μεγεθυντικό φακό) στη HOLOMAIL MACHINE. Εν συνεχεία, κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα (αυτόν με την ανάποδη παλάμη και το ένα κόκκινο μάτι/μπάλα) στη HOLOMAIL MACHINE. Ακούς όλα τα μηνύματα. Πληροφορείσαι ότι η μηχανή σου επισκευάστηκε.



Παραδίδοντας το πακέτο.

Οταν τελειώσεις, βγαίνεις και βλέπεις ότι φέρανε τη μηχανή σου. Κάνε κλικ τον LOOK AT και τον ACTION κέρσορα στη μηχανή σου. Δεν μπορείς να φύγεις αν δεν είσαι κατάλληλα ντυμένος. Ξαναμπές στο κτίριο και κάνε κλικ τον LOOK AT και τον ACTION κέρσορα στο Locker Door, που είναι κάτω από τη μηχανή από την οποία άκουσες τα μηνύματα. Το ανοίγεις. Κάνε κλικ τους κέρσορες LOOK AT και PICK UP (αυτόν με το χέρι που παίρνει κάτι) στο helmer που βρίσκεται μέσα σε αυτό. Ωραία, πήρες το πρώτο εξάρτημα της στολής που χρειάζεσαι. Συνέχισε κάνοντας κλικ τους κέρσορες LOOK AT και PICK UP στην doll που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία. Το παίρνεις κι αυτό. Κάνε κλικ τους LOOK AT και ACTION Drawer που είναι στο αριστερό άκρο του χαλασμένου μηχανήματος/τηλεσκοπίου (ακριβώς στα δεξιά της πόρτας, μόλις μπαίνεις στο δωμάτιο αυτό). Δεν το ανοίγεις, τουλάχιστον όχι ακόμη. Κάνε κλικ τον LOOK AT στην Broken Teleport στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Τώρα κάνε κλικ στο ORACLE BUTTON στην επάνω δεξιά γωνία και παρατήρησε τα δύο αντικείμενα doll & helmet (βρίσκονται στην οθόνη του Oracle, διότι αυτό είναι το inventory σου!). Κάνε κλικ τον DOUBLE ACTION (ο κέρσορας με την ανάποδη παλάμη και τα δύο κόκκινα μάτια/μπάλες) στην doll και εν συνεχεία, χωρίς να κάνεις τίποτε άλλο, πήγαινε τον κέρσορα στο άκρο της οθόνης. Η οθόνη του Oracle κλείνει και ο κέρσορας μετατρέπεται στον NOW WHAT (δηλαδή σε ένα μεγάλο κόκκινο ερωτηματικό). Κάνε κλικ τον NOW WHAT κέρσορα πάνω στην Broken Teleport, βάλε εκεί την κούκλα, πάτα το πλήκτρο και η doll θα αποκτήσει το μέγεθος κανονικού ανθρώπου. ■



iF-22
THE RAPTOR SIMULATOR

Θα θέλατε να βρεθείτε στη θέση του πιλότου του πιο προηγμένου μαχητικού αεροσκάφους της αμερικανικής αεροπορίας; Η Interactive Magic σας δίνει αυτή την ευκαιρία με τον καινούριο εξομοιωτή της, ο οποίος ακούει στο όνομα iF-22: The Raptor Simulator.

του Νίκου Γ. Βουλιέρη

Το Lockheed-Martin F-22 αποτελεί το μαχητικό επόμενης γενιάς της USAF, αποτέλεσμα του προγράμματος ATF (Advance Tactical Fighter - Προηγμένο Τακτικό Μαχητικό). Συνδυάζει μερικά από τα καλύτερα χαρακτηριστικά του F-15 Strike Eagle και του μαχητικού τεχνολογίας "stealth" F-177A. Σχεδιάστηκε προκειμένου να εξυπηρετήσει τις ανάγκες της αμερικανικής αεροπορίας για ένα μαχητικό με μεγάλη ακτίνα δράσης, υπερηχητική πτήση χωρίς τη χρήση μετάκαυσης (afterburner), ενώ ενσωματώνει το σύνολο της υψηλής τεχνολογίας που χρησιμοποιήθηκε σε πρόσφατες συγκρούσεις, όπως στον Παναμά και τον Πόλεμο του Κόλπου. Το πρώτο του είδους του κατασκευάστηκε στις 9 Απριλίου 1997. Πρόκειται να αποτελέσει τον κύριο κορμό της αμερικανικής αεράμυνας από το 2004.





Οπως καταλαβαίνετε, έχετε στη διάθεσή σας τον εξομοιωτή του πιο σύγχρονου πολεμικού αεροσκάφους στον κόσμο, το οποίο δεν έχει ακόμα δοκιμαστεί σε αληθινές συνθήκες πολέμου. Αφού καθορίσετε τις βασικές παραμέτρους (ανάλυση, λεπτομέρεια, δυσκολία), είστε έτοιμοι να προχωρήσετε στις...

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Υπάρχουν δύο σενάρια εκστρατειών για να επιλέξετε: η Βοσνιακή Σύγκρουση και ο Ρωσο-ουκρανικός πόλεμος. Και τα δύο σενάρια είναι φανταστικά και διαδραματίζονται στο εγγύς μέλλον, στο έτος 2004. Σε αυτό το σημείο, προσωπικά διακατέχομαι από μια αποπνικτική ανάγκη να στηλιτεύσω το φανερά προπαγανδιστικό σενάριο το οποίο εμφανίζει τις Ηνωμένες Πολιτείες ως μεσολαβητή που αναγκάζεται να εμπλακεί σε μια σύγκρουση για να "επιβάλλει" την "ειρήνη", χωρίς ιδιοτελή συμφέροντα, και ως υπερασπιστή του δικαίου, ενώ οι Σέρβοι και οι Ρώσοι αντίστοιχα είναι οι επεκτατικοί εισβολείς που πρέπει να αναχαιτισθούν. Θεωρώ πως ένα τέτοιο παιδαριώδες σενάριο, όσο φανταστικό και να είναι, δεν ταιριάζει σε έναν εξομοιωτή που απαιτεί να τύχει σοβαρής αντιμετώπισης, καθώς δεν σας δίνεται η δυνατότητα επιλογής στρατοπέδων, δεδομένου του ότι το F22 είναι αεροσκάφος της αμερικανικής αεροπορίας αποκλειστικά. Πιστεύω πως οι κατασκευαστές του προγράμματος θα έπρεπε να παραμερίσουν την αδικαιολόγητη θέση τους σχετικά με τα διεθνή ζητήματα και να υλοποιήσουν ένα σενά-





ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ



Το Raptor έτοιμο να καταρρίψει ένα Mig 29.

ριο περισσότερο αληθοφανές και ουδέτερο.

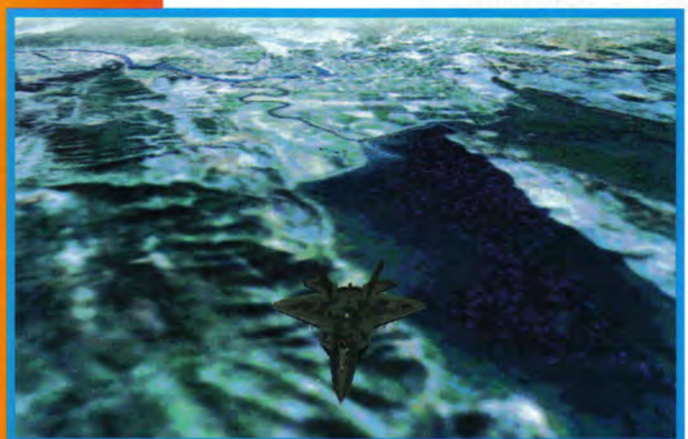
Πέρα από αυτό το μελανό σημείο του παιχνιδιού, θα ανακαλύψετε ότι οι επιμέρους αποστολές που σας προσφέρονται είναι πολλές και ποικίλες, ενώ μπορείτε να σχεδιάσετε και τις δικές σας. Ακόμη έχετε τη δυνατότητα να αναλάβετε μια αποστολή μόνος ή ως μέλος μιας ομάδας. Και στις δύο περιπτώσεις όμως, δεν είστε απόλυτα μόνος. Οι συμμαχικές δυνάμεις συμμετέχουν με ελικόπτερα, αεροπλάνα, άρματα και με άλλες χερσαίες δυνάμεις, τις οποίες με τη σειρά σας καλείστε να προστατεύσετε. Υποστηρίζεται και το παιχνίδι μέσω δικτύου, οπότε το επίπεδο ρεαλισμού της δράσης αυξάνει κατακόρυφα. Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αποτελούν οι τέσσερις διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας με τα μέλη της ομάδας σας - UHF, IFDL (γραπτά μηνύματα σε προεπιλεγμένους αποδέκτες), Guard Channel (μηνύματα ανάγκης που λαμβάνονται από όλους - και από τις εχθρικές δυνάμεις), Chat Message (ανταλλαγή μηνυμάτων ανάμεσα σε παίκτες) - και οι είκοσι διαφορετικές όψεις απεικόνισης. Γενικότερα, οι πολυάριθμες επιλογές που προσφέρονται καθώς και οι διάφορες extra αποστολές που αναμένεται να κυκλοφορήσουν εγγυώνται την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Interactive Magic
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Flight Simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

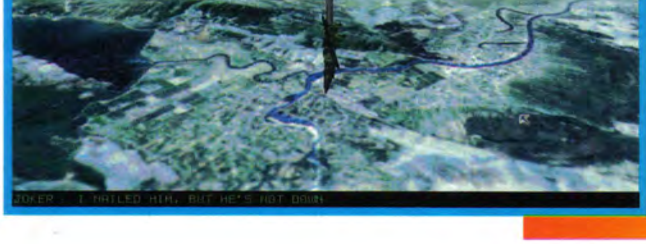
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εκπληκτικά, από τα καλύτερα στο είδος του, ενώ οι αναλύσεις που προσφέρονται είναι τρεις: 640x400, 800x600 και 1.024x768. Σας δίνεται επίσης η δυνατότητα να επιλέξετε διαφορετική ανάλυση για το interface του παιχνιδιού και άλλη για το ίδιο το παιχνίδι. Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε το βαθμό της λεπτομέρειας στο έδαφος και τον ορίζοντα. Προκειμένου το πρόγραμμα να αντεπεξέλθει σε όλα τα παραπάνω, απαιτεί την εγκατάσταση του DirectX 3.0 και του Indeo, ενός προγράμματος ψηφιακού video που εξελίχθηκε από την Intel. Και τα δύο περιέχονται στο CD της εγκατάστασης.

Δείγμα των εκπληκτικών terrains.



Μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετές cutscenes με video υψηλής ποιότητας. Γενικότερα, η Interactive Magic έχει δώσει ιδιαίτερο βάρος στον τομέα των γραφικών και τα αποτελέσματα είναι εμφανή. Το έδαφος έχει φω-



Ενα σοβιετικό block fighter έτοιμο να πέσει στο έδαφος.





Σχεδιασμός και χαρτογράφηση της αποστολής.

τορεαλιστική λεπτομέρεια, οι εκρήξεις φαντάζουν ιδιαίτερα ζωντανές, ενώ το αεροπλάνο σας εμφανίζεται πολύ καλά σχεδιασμένο από όποια κάμερα και αν το δείτε. Φυσικά, για να μπορέσετε να παίξετε με όλες τις επιλογές ενεργοποιημένες και παράλληλα η ταχύτητα της δράσης να είναι ικανοποιητική, θα πρέπει να διαθέτετε ένα υπερμηχάνημα. Το παιχνίδι το δοκιμάσαμε σε έναν Pentium 166 με 32MB και τη Stealth 2MB, χωρίς επιταχυντή 3D. Η απόδοση σε ανάλυση 640x400 ήταν πολύ ικανοποιητική, ενώ στις μεγαλύτερες αναλύσεις εμφάνισε μια μικρή καθυστέρηση. Σε Pentium 90 με την παραπάνω σύνθεση πρέπει να απενεργοποιήσετε όλες τις λεπτομέρειες ώστε να μπορέσετε να έχετε ένα αποδεκτό αποτέλεσμα. Η ιδανική σύνθεση, με την οποία το iF-22 στην κυριολεξία θα "πετά" ακόμα και στην 1.024x768 ανάλυση, αποτελείται απαραίτητα από μια καλή κάρτα γραφικών 3D με τουλάχιστον 2MB, Pentium στα 200 και τα 32MB. Ο ήχος δεν έχει να επιδείξει κάτι το σπουδαίο. Κατά τη διάρκεια της πτήσης, ακούγονται οι κλασικοί ήχοι των κινητήρων, του ραντάρ, των πυροβολισμών και των εκρήξεων. Άλλωστε, και στην πραγματικότητα μη φανταστείτε πως ένας αληθινός πιλότος ακούει Rolling Stones όταν βρίσκεται "εν πτήσει" στους αιθέρες...



Η οθόνη του cockpit.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα "must" για τους λάτρεις των flight simulators, με πολύ καλά γραφικά και ρεαλιστικό gameplay.

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	90

91



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο τομέας του χειρισμού δεν αποτελεί εξαίρεση όσον αφορά στο ρεαλισμό που διακρίνει το παιχνίδι. Πράγματι, η Interactive Magic κατάφερε να μεταφέρει αυτούσιο το cockpit του F-22 στον υπολογιστή σας. Φυσικά, αναγκάστηκε, πέρα από το joystick, να χρησιμοποιήσει σχεδόν ολόκληρο το πληκτρολόγιο. Η επιλογή όμως των πλήκτρων έχει γίνει με τον πλέον κατάλληλο τρόπο, ώστε να τα θυμάστε εύκολα. Υποστηρίζεται, επίσης, η χρήση power stick και pedals, όποιο χειριστήριο όμως και αν χρησιμοποιήσετε η απόκριση του αεροσκάφους θα είναι άμεση.

Η δράση είναι καταιγιστική, ενώ η ολοκλήρωση των αποστολών προϋποθέτει, εκτός από μαχητική ικανότητα, πολύ καλό στρατηγικό σχεδιασμό. Προκειμένου να κατανοήσετε ευκολότερα τη φιλοσοφία του παιχνιδιού, είναι απαραίτητο να μελετήσετε προσεκτικά το εγχειρίδιο που το συνοδεύει.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να γίνει μια ιδιαίτερη αναφορά στο manual του iF-22, το οποίο είναι στην κυριολεξία καταπληκτικό! Βέβαια οι σύγχρονοι εξομοιωτές πτήσης μάς έχουν συνηθίσει σε ογκώδη εγχειρίδια, πρέπει ωστόσο να ομολογήσω ότι το συγκεκριμένο είναι το πιο πλήρες που έχω συναντήσει. Αποτελείται από 160 (ναι, σωστά διαβάσατε, εκατόν εξήντα) σελίδες και είναι γραμμένο στα ελληνικά.

Στα περιεχόμενα θα βρείτε πέρα από τον τρόπο χειρισμού του εξομοιωτή και αρκετές πληροφορίες για το σκάφος σας, το F-22, ενώ το μεγαλύτερο μέρος αναφέρεται με λεπτομέρειες στις διαδικασίες πριν, μετά και κατά τη διάρκεια της πτήσης. Θα διαβάσετε επίσης πολλά στοιχεία για τα σενάρια του παιχνιδιού [τη βοσνιακή (!) σύγκρουση και τον ρωσο-ουκρανικό (!) πόλεμο], όπως το



ιστορικό υπόβαθρό τους, τις συμμαχικές και εχθρικές δυνάμεις, τα οπλικά συστήματα που χρησιμοποιήθηκαν και άλλα πολλά.

Εκείνο όμως που μας έκανε πράγματι εντύπωση είναι ότι συμπεριλαμβάνεται και ένα κεφάλαιο που διδάσκει τις γενικές αρχές αεροπλοήγησης. Σε αυτό εξηγούνται οι βασικές αρχές της αεροδυναμικής, όπως η άντωση και η οπισθέλκουσα, η περιδίνηση (το λεγόμενο spin), οι αρχές της τεχνολογίας stealth, καθώς και οι βασικοί ελιγμοί των μαχητικών. Ολα τα παραπάνω κείμενα πλαισιώνονται από πολλά και λεπτομερή σχεδιαγράμματα και γραφήματα, τα οποία θα σας βοηθήσουν στην κατανόησή τους. Στις τελευταίες σελίδες θα βρείτε και ένα γλωσσάρι που επεξηγεί την ορολογία που χρησιμοποιείται στους εξομοιωτές πτήσης. Προσωπικά δεν πιστεύω πως θα ήταν παράτολμο να ισχυριστούμε πως όποιος έχει μελετήσει διεξοδικά αυτό το εγχειρίδιο και έχει συμπληρώσει αρκετές ώρες πτήσης στον εξομοιωτή είναι σε θέση να πετάξει και με ένα πραγματικό F-22. Το σύνολο συμπληρώνει ένας υπερπλήρης γεωγραφικός και επιχειρησιακός χάρτης πλοήγησης της περιοχής.



Μία από τις εσωτερικές κάμερες του αεροπλάνου.



Θαυμάστε τη φωτορεαλιστική λεπτομέρεια του εδάφους.

Το όλο πακέτο είναι απρόσμενα προσεγμένο. Περιέχει, πέρα από το καταπληκτικό εγχειρίδιο και το χάρτη, δύο CDs με το κυρίως πρόγραμμα και τις περιοχές Βοσνία και Ουκρανία.

Η Interactive Magic, όμως, μας επιφύλασσε ακόμα μία έκπληξη. Στο πρώτο CD εμπεριέχονται τρία rolling demos και τρία playable demos των παιχνιδιών iA-10, iM1A2, Air Warrior II, War inc., Hind και Warbirds. Και τα έξι αποτελούν πρόσφατες δημιουργίες της εταιρίας στο χώρο της προσομοίωσης και της στρατηγικής. Υπάρχει ακόμα και μια οθόνη, από την οποία μπορείτε να συνδεθείτε με το site της Interactive Magic στο Internet για online πληροφορίες.

Οι μυημένοι στο χώρο των flight simulators θα βρουν στο F-22 έναν άριστο εκφραστή του είδους. Οι αρχάριοι, από την άλλη, θα χρειαστούν αρκετή πρακτική εξάσκηση ώστε να καταφέρουν να τελειώσουν την πρώτη αποστολή τους. Γενικότερα, το F-22 είναι ένας εξομοιωτής που θα κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον σας, χάρη στο ρεαλισμό και την τεχνική τελειότητά του. Αν είχε δοθεί περισσότερη προσοχή στο σενάριο, τότε θα είχαμε να κάνουμε με έναν από τους κορυφαίους εξομοιωτές πτήσης που έχουν εμφανιστεί στις οθόνες των υπολογιστών μέχρι σήμερα.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 90MHz.



16MB RAM, Windows 95.



2x CD-ROM drive.

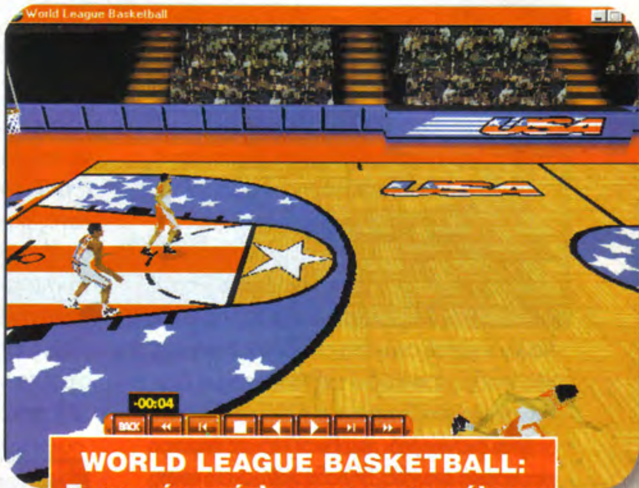


SVGA.



Το παιχνίδι έρχεται με οδηγίες στα ελληνικά, αποτελείται από δύο CDs και αντιπροσωπεύεται από τη CD-Media.

Gamer's Pit



WORLD LEAGUE BASKETBALL: Ενας νέος τίτλος για τους φίλους του δημοφιλέστατου αθλήματος.

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελέιται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



FORMULA 1: Αν ζηλέψατε τη δόξα των άσσων της ταχύτητας, ιδού η ευκαιρία να τους μιμηθείτε!

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Gamer's Pit και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Gamer's Pit, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν "ταλέντα". Τέλος, ανά τρίμηνο θα αθλοθετείται ένα μεγάλο δώρο για εκείνον που θα έχει γράψει το πιο ενδιαφέρον review.

Μην κάθεστε! Το "PC Master" περιμένει και τη δική σας συνεργασία!

WORLD LEAGUE BASKETBALL

Τον τελευταίο καιρό έχουν κάνει την εμφάνισή τους (άλλοτε εντυπωσιακά κι άλλοτε αδιάφορα) στην οθόνη του PC πολλά παιχνίδια μπάσκετ. Αλλα από αυτά δίνουν έμφαση περισσότερο στη διασκέδαση και τα εντυπωσιακά θεάματα (καρφώματα, τάπες κ.λπ.), ενώ άλλα στο ρεαλισμό. Μάλλον κάπου ανάμεσα στις δύο κατηγορίες προσπαθεί να ενταχθεί το World League Basketball της Mindscape.

Είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται σε άκρως ρεαλιστικά στοιχεία, δηλαδή λαμβάνει υπόψη όλες εκείνες τις παραμέτρους που επηρεάζουν ένα παιχνίδι και έναν παίκτη (όπως έχουν καθιερωθεί από τα NBA Live της EA Sports), αλλά προσφέρει και θέαμα με εντυπωσιακά καρφώματα, κλεψίματα, lay-up και μακρινές πάσες με το ένα χέρι. Περιλαμβάνει 32 εθνικές ομάδες (μεταξύ των οποίων και η Ελλάδα), οι οποίες έχουν τις χαρακτηριστικές στολές τους και τις σημαίες τους, όχι όμως και τους πραγματικούς παίκτες τους. Μπορεί αυτό να μην είναι και πολύ σπουδαίο, όμως όλοι θέλουμε να παίζουμε τον Τζόρνταν πού και πού! Φυσικά περιλαμβάνονται επιλογές για φιλικό παιχνίδι, κανονική σαιζόν και tournament, καθώς και τα γνωστά μας επίπεδα δυσκολίας (εδώ υπάρχουν τέσσερα, από junior μέχρι championship men). Οι διαθέσιμες επιλογές για να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας, από πλευράς τόσο κανονισμών όσο και gameplay, είναι πανομοιότυπες με εκείνες του NBA Live 97, το οποίο έχει πλέον γίνει σημείο αναφοράς.

Οσον αφορά στα γραφικά, το παιχνίδι προσπαθεί να ακολουθήσει το ρεύμα που δημιούργησε η EA Sports, χρησιμοποιώντας τρισδιάστατη απεικόνιση για τους παίκτες. Η κίνησή τους είναι πολύ φυσική και σε ορισμένες περιπτώσεις εντυπωσιακή. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία κινήσεων, ιδιαίτερα κάτω από το καλάθι, και πολλά διαφορετικά καρφώματα. Παρ' όλα αυτά, οι παίκτες φαίνονται τετραγωνισμένοι και αφύσικοι, ενώ, αν δεν χρησιμοποιείτε το turbo, είναι πολύ αργοί. Τα γήπεδα διαφοροποιούνται μόνο ως προς τις σημαίες που έχουν στο παρκέ τους και πουθενά αλλού (το γήπεδο της Ελλάδας απλώς έχει την ελληνική σημαία στο κέντρο και όχι την αμερικανική). Υπάρχει η δυνατότητα για απεικόνιση του παιχνιδιού μόνο από τέσσερις κάμερες (sideline, baseline, 30 degrees και top down), με τις απαραίτητες επιλογές για να ρυθμίσετε την απόσταση από το τερέν. Ακόμη και με την κάμερα στο low, όμως, οι παίκτες φαίνονται μικροί.

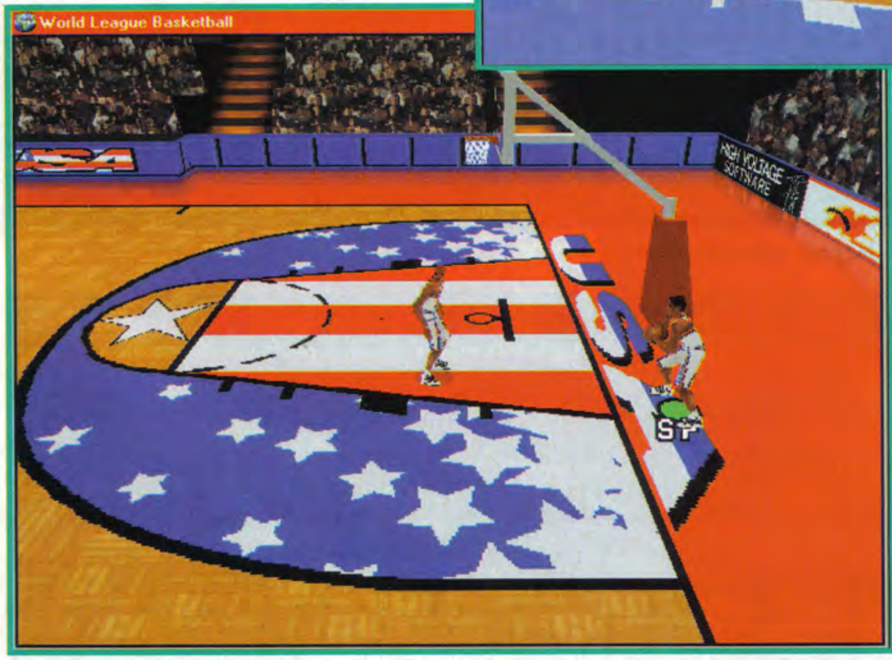
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 100
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA, 1MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

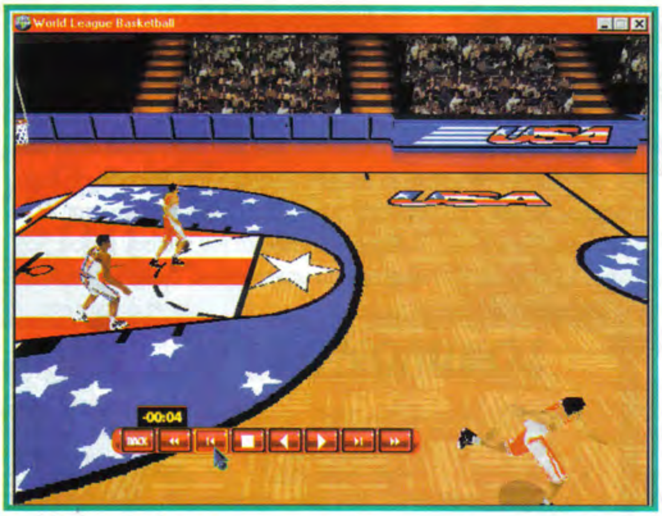


Να κι ένα εντυπωσιακό κάρφωμα.

Περνώντας στον τομέα του ήχου, το παιχνίδι αποδίδει αρκετά καλά. Στη λιτή εισαγωγή και τα menus υπάρχει ευχάριστη μουσική επένδυση, ενώ, μπαίνοντας στο παιχνίδι, μπορείτε να ακούσετε την περιγραφή του. Το speech είναι πολύ καλό και δένει αρμονικά με τις φάσεις του παιχνιδιού, αλλά είναι κάπως περιορισμένο και δεν περιλαμβάνει σχόλια για την απόδοση των ομάδων. Στα ίδια πολύ καλά επίπεδα κυμαίνονται και τα ηχητικά εφέ, δηλαδή ο ήχος των σφυριγμάτων της γραμματείας, του στεφανιού, της μπάλας που σκάει ή μπαίνει στο καλάθι. Ο ήχος του κοινού δεν είναι τίποτα σπουδαίο, περιορίζεται σε κάποια μονότονα συνθήματα και δεν δείχνει να "συμμετέχει" στα καλάθια ή στα φά-



Το γήπεδο των ΗΠΑ προκαλεί φόβο και τρόμο στους αντιπάλους...



Το replay φυσικά δεν λείπει από το παιχνίδι.



Μια βολή δεν φέρνει την άνοιξη!

ουλ. Η αγωνιστική συμπεριφορά των παικτών του World League Basketball παρουσιάζει πολλές ατέλειες. Ιδιαίτερα στην άμυνα είναι πολύ κακοί, με αποτέλεσμα να μπορεί ο αντίπαλος να βγάλει αιφνιδιασμό ακόμη και έπειτα από καλάθι. Μολονότι υπάρχουν πολλά συστήματα άμυνας (ακόμη και ζώνες), στην πραγματικότητα λίγο χρησιμεύουν, γιατί οι παίκτες φαίνεται να αδιαφορούν για τα αμυντικά καθήκοντά τους. Από την άλλη, στην επίθεση το αν η μπάλα έπειτα από σουτ θα καταλήξει στο καλάθι καθορίζεται μάλλον από τυχαίους παράγοντες. Ετσι, είδαμε πολλές φορές ο play-maker να σουτάρει μπροστά σε δύο ή τρεις κατά πολύ ψηλότερούς του παίκτες και να ευστοχεί, ενώ ο center της ομάδας να αστοχεί εξ επαφής και χωρίς άμυνα. Ο χειρισμός των ελεύθερων βολών είναι πολύ κακός, αφού και εδώ η τύχη παίζει καθοριστικό ρόλο. Απλά, πατήστε το κουμπί και η μπάλα θα... αποφασίσει αν θα μπει! Πραγματικά πολύ εκνευριστικό, όταν είσαι πίσω στο σκορ και μένουν λίγα δευτερόλεπτα.

Το παιχνίδι όμως παρουσιάζει προβλήματα και στον τομέα των κανονισμών. Για παράδειγμα, υπάρχει σύγχυση γύρω από τα όρια των γραμμών, αφού ορισμένες φορές ένας παίκτης μέσα από τη γραμμή των 6,25 ευστοχούσε σε τρίποντο. Επίσης είναι χαρακτηριστική η ευκολία με την οποία οι διαιτητές σφυρίζουν φάουλ. Σε προσπάθεια για κόψιμο μπορεί να μην ακουμπήσεις καν τον αντίπαλο και να σφυρίξουν φάουλ, ενώ, και στην επίθεση, λίγο να ακουμπήσεις τον αμυντικό τριπλάροντας, θα δώσουν επιθετικό.

Μιλώντας γενικά για το World League Basketball, είναι αναπόφευκτες οι συγκρίσεις με το NBA Live 97, το οποίο είναι το καλύτερο στην κατηγορία. Εκείνο που μου ήρθε στο μυαλό από την πρώτη στιγμή που είδα το παιχνίδι της Mindscape είναι ότι, πριν από δύο χρόνια, θα ήταν ένας σταθμός στα παιχνίδια μπάσκετ και μια πολύ καλή υπόσχεση για μια συναρπαστική συνέχεια. Σήμερα, όμως, το παιχνίδι παραπέμπει σε άλλες εποχές, δείχνοντας ανήμπορο να ακολουθήσει την εξέλιξη των sports simulations.

Πράγματι, δεν έχει το βάθος εκείνο που θα το έκανε να διεκδικεί μια σημαντική θέση στις προτιμήσεις μας. Από το σχεδιασμό των menus μέχρι τον ήχο και τα γραφικά (ακόμη και του γηπέδου), το παιχνίδι δείχνει -και είναι- φτωχό, χωρίς να δίνει την αίσθηση προσοχής και δουλειάς με μεράκι, όπως τα κορυφαία παιχνίδια της EA Sports. Τα καταπληκτικά menus, οι δεκάδες φωτογραφίες και τα βίντεο, η μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια και ο άψογος χειρισμός που εθίζει τον παίκτη διατηρούν το NBA Live 97 στην κορυφαία θέση και περιγράφουν από μόνα τους τη μεγάλη διαφορά των δύο παιχνιδιών.

Με δεδομένο, πάντως, ότι αυτή είναι η πρώτη προσπάθεια, πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι υπάρχουν πολύ θετικά στοιχεία που υπόσχονται μια καλύτερη συνέχεια. Πιστεύω ότι, αν οι διάφορες αδυναμίες καλυφθούν και δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στη λεπτομέρεια και τη σχεδίαση, θα δούμε έναν αξιόμαχο ανταγωνιστή να διεκδικεί τα σκήπτρα από το NBA Live 97.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media.

Του Γιάννη Βογιατζή



Κάτι λείπει από το χάρτη... Τι;

ΓΡΑΦΙΚΑ 72% ΗΧΟΣ 80% GAMEPLAY 68% ΓΕΝΙΚΑ 75%

DUNGEON KEEPER

Το Dungeon Keeper είναι το νέο παιχνίδι της Bullfrog. Αν και δεν μου αρέσουν ιδιαίτερα τα παιχνίδια στρατηγικής, το αγόρασα και αποφάσισα να ασχοληθώ μαζί του. Ομολογώ πως με ενθουσίασε! Ο λόγος; Το Dungeon Keeper δεν είναι καθαρόαιμο strategy, αλλά περιέχει και κάποια χαρακτηριστικά από το αγαπημένο μου είδος των RPGs.

Ας δούμε, όμως, πρώτα την υπόθεση του παιχνιδιού. Είσαι ένας Dungeon Keeper και πρέπει, συνδυάζοντας σωστή διαχείριση και νικηφόρες real time μάχες, να καταφέρεις να σχεδιάσεις την τέλεια κατακόμβη και, βεβαίως, να καταλάβεις τις είκοσι περιοχές του παιχνιδιού. Το Dungeon Keeper χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη έκδοση της μηχανής γραφικών του Syndicate Wars. Η οπτική είναι περίπου η ίδια με άλλα strategy (π.χ. Warcraft) με τη διαφορά ότι με το πάτημα κάποιων πλήκτρων μπορεί να περιστρέφεται η εικόνα. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα για zoom in/out. Η εικόνα της δράσης καταλαμβάνει τα 3/4 της οθόνης. Το άλλο 1/4 καταλαμβάνει το panel με τις επιλογές, το οποίο έχει icons για να κατασκευάζεις κτίρια, να δημιουργείς Imps (κάτι όπως οι peasants του Warcraft), να χρησιμοποιείς τα διάφορα spells και, τέλος, να μπορείς να επιλέγεις γρήγορα τους υπηρέτες σου, αν υπάρχει ανάγκη (βλ. επιθέσεις από εχθρούς). Επίσης, στο ανώτερο τμήμα του panel βρίσκεται και ένας χάρτης της περιοχής σε μικρογραφία.

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Περνάμε τώρα στο κυρίως παιχνίδι. Στις αρχικές πίστες τα πράγματα είναι πολύ απλά, καθώς οι εχθροί είναι λίγοι και όχι ιδιαίτερα δυνατοί. Οσο όμως προχωράτε, αυτοί θα αποκτούν μεγαλύτερη εμπειρία, θα γίνονται πιο δυνατοί και θα εμφανίζονται νέοι εχθροί ακόμα ισχυρότεροι. Βέβαια, μη νομίσετε πως η δική σας δύναμη θα μείνει στάσιμη. Στις προχωρημένες πίστες θα κατασκευάσετε βιβλιοθήκες, γυμναστήρια, κοτέτσια ακόμα και νεκροταφεία! Ετσι, θα αποκτήσετε όλα τα είδη "κακών" όπως: Imps, Trolls, Orcs, βρικόλακες, μάγους, φαντάσματα κ.ά.





Τα γραφικά του παιχνιδιού θα μπορούσαν να είναι και καλύτερα. Σε καμία περίπτωση δεν φθάνουν τα σχεδόν τέλεια γραφικά του Warcraft II. Είναι μεν υψηλής ανάλυσης, αλλά προσοχή! Οταν τρέχετε για πρώτη φορά το παιχνίδι, τα γραφικά είναι στη χαμηλή ανάλυση. Γυρίστε στην υψηλή (256 χρώματα) πατώντας ALT-R. Μπορεί τα γραφικά του strategy μέρους να είναι αρκετά ικανοποιητικά, όμως δεν συμβαίνει το ίδιο και στο RPG μέρος, στο οποίο ελέγχετε έναν δικό σας παρακολουθώντας τη δράση από πρώτο πρόσωπο. Τα sprites "pixel-ιάζουν" πάρα πολύ, ακόμα και αν βρίσκεστε σε απόσταση. Δεν σας συνιστώ αυτή την οπτική (τουλάχιστον μέχρι να βγει το patch για το Direct 3D που θα διορθώνει το πρόβλημα), εκτός και αν είστε πωρωμένοι και θέλετε να συμμετέχετε ενεργά στις μάχες! Το περιβάλλον του DK είναι σκοτεινό και συνδυάζεται τέλεια με τα ατμοσφαιρικά audio tracks. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά και δεν ενοχλούν. Το ατού του DK, όμως, είναι το καταπληκτικό gameplay. Δεν θα έχετε πρόβλημα, ακόμα και αν δεν έχετε παίξει με τέτοιου είδους παιχνίδια. Αν ασχοληθείτε σοβαρά μαζί του, το πιθανότερο είναι να το έχετε τελειώσει σε λίγες μέρες. Η Bullfrog φρόντισε να υποστηρίξει multiplayer παιχνίδι μέσω head-to-head (modem ή serial) ή IPX σύνδεσης. Δυστυχώς, όμως, δεν υποστηρίζεται σύνδεση TCP/IP για παιχνίδι μέσω Internet.

Συνοψίζοντας, το Dungeon Keeper είναι ένα αρκετά καλό και εύκολο παιχνίδι, που θα σας κρατήσει πολλές ώρες καθηλωμένους μπροστά στις οθόνες του υπολογιστή σας. Αν είχε καλύτερα γραφικά, θα ξεπερνούσε το αθάνατο Warcraft II.

Του Σπύρου Δόικα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
82%	86%	95%	89%

MICROCHIP group

υποστηρίζει το παρόν - εγγυάται το μέλλον

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

STANDARD computers

από το 1984!



Ο ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΣ

STANDARD 200+

M/board	512 cache pipeline
Cpu	CYRIX 6x86 200+
Ram	8 MB (2 x 4MB 72 Pins EDO)
H.Disk	1.2 Gb Seagate
Floppy	1.44 Mb 3.5"
Vga	Svga Pci S3-765 1Mb
Monitor	14" Color Monitor NI/LR Digital
Case	Mini Tower
Keyboard	105 keys windows 95
Mouse	3 buttons
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
	Bonus Pack - Games
Βιβλίο	* ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

189.000 ή 3 x 65.000

Ο MULTIMEDIA

STANDARD I 166 MMX

M/board	SOYO 5EAS5 512 cache pipeline
Cpu	INTEL MMX 166 Mhz
Ram	16 MB (2 x 4MB 72 Pins EDO)
H.Disk	1.7 Gb Fujitsu
Vga	Svga Pci S3- Virge 3D 2Mb up to 4Mb
Cdrom	16X Goldstar Speed PhotoCD
Sound	16bit Card Plug & Play Gold 3D +wave
Speaker	25 Watt + Microphone
Monitor	14" Color Monitor NI/LR Digital
Case	Midi Tower GOLF Series 200W CE Color
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
	Bonus Pack - Games
Βιβλίο	* ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

256.000 ή 3 x 88.000

Ο INTERNET

STANDARD K6 200

M/board	ABIT PX5 512 cache TRITON III TX
Cpu	AMD K6 200 ®
Ram	16 MB (2 x 8MB 72 Pins EDO)
H.Disk	2.1 Gb Quantum Fireball ST Ultra ATA
Vga	Svga Pci Virge S3-3D 2Mb up to 4Mb
Cdrom	16X Goldstar Speed PhotoCD
Sound	16bit Card Sound Blaster 16 Vibra
Modem	33.600 Fax Modem Voice Internal
Speaker	50 Watt + Microphone
Monitor	14" Color Monitor NI/LR Digital
Case	Midi Tower GOLF Series 200W CE Color
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
	Bonus Pack - Games
Βιβλίο	* ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

349.000 ή 3 x 120.000

Ο ΔΥΝΑΤΟΣ

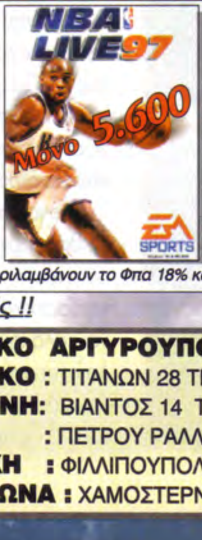
STANDARD I 200 MMX

M/board	SOYO 5BT5 512 cache pipeline
Cpu	INTEL Pentium 200 MMX®
Ram	32 MB (2 x 16MB 72 Pins EDO)
H.Disk	2.6 Gb FUJITSU ST ULTRA ATA
Vga	Svga Pci Virge S3-3D Pro 4Mb
Cdrom	24X TOSHIBA Speed PhotoCD
Sound	16bit Sound Blaster 16 PnP Virge
Modem	33.600 Fax Modem Voice Internal.
Speaker	120 Watt + Microphone
Monitor	15" Color SONY 100SFT NI/LR Digital
Case	Midi Tower GOLF Series 200W CE ATX
Software	Windows95 Oem CD Greek Original
	Bonus Pack - Games
Βιβλίο	* ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ *

428.000 ή 3 x 148.000

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ









Οι τιμές περιλαμβάνουν το Φπα 18% και ισχύουν μεχρι εξαντλήσεως του stock

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ
Διακανονισμός μέχρι 8 μήνες
Καταναλωτικά δάνεια
Πιστωτικές κάρτες

Microsoft OEM **System Builder** Gold Partner

WEB SERVER **Microchip** www.microchip.gr

Τιμές Μετρητοίς !!

Στις παραπάνω τιμές δεν συμπεριλαμβάνετε ΦΠΑ18%

11

1) **ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ** : ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΕΩΣ 42 ΤΗΛ. 9961945 (8 γραμμές) Service: 090 - 284348
2) **ΕΛΛΗΝΙΚΟ** : ΤΙΤΑΝΩΝ 28 ΤΗΛ. 9951138 - 9954622
3) **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** : ΣΑΧΤΟΥΡΗ&ΑΠΟΣΤΟΛΗ 47 ΤΗΛ. 4280145-7
4) **Ν.ΣΜΥΡΝΗ**: ΒΙΑΝΤΟΣ 14 ΤΗΛ. 9311313 - 9370185-6
5) **ΑΙΓΑΛΕΩ** : ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 289 ΤΗΛ. 5310655
6) **ΝΙΚΑΙΑ** : ΠΕΤΡΟΥ ΡΑΛΛΗ 114 ΤΗΛ. 4945520 - 22
7) **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** : ΠΡΩΤΟΠΑΠΠΑ 59 ΤΗΛ. 9968008
8) **ΘΕΣ/ΝΙΚΗ** : ΦΙΛΙΠΠΟΥΠΟΛΕΩΣ 71 ΤΗΛ .748751
9) **ΠΑΤΡΑ** : ΚΩΣΤΑΝΤΙΝΟΥΠΟΛΕΩΣ 31 438670-1
10) **ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ** : ΧΑΜΟΣΤΕΡΝΑΣ 24 3412800 -802
11) **Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ**: **Λ.ΗΡΑΚΛΕΙΟΥ 389** Τηλ 2851401-3

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

FORMULA 1

Το Formula 1 εμφανίστηκε πριν από μερικούς μήνες για το Playstation και συνοδεύτηκε από τυμπανοκρουσίες του διεθνή Τύπου και μια μεγάλη διαφημιστική καμπανιά από την Psygnosis. Χαρακτηρίστηκε δε ως ένα άφταστο τεχνολογικό επίτευγμα που έθετε νέα standards στον τομέα των παιχνιδιών του είδους. Τελικά, αποδείχθηκε ότι πρόκειται για arcade τίτλο (και όχι για εξομοίωση αγώνων Formula 1), που πρόσφερε ικανοποιητικά γραφικά και ήχο αλλά μέτριο gameplay. Η έκδοση για PC, όπως θα δούμε στη συνέχεια, παρουσιάζεται βελτιωμένη στα γραφικά, αλλά στον τομέα του gameplay αποτελεί πίστη μεταφορά από την κονσόλα της Sony.



Προτού όμως προχωρήσουμε στην ανάλυση των στοιχείων που συνθέτουν το παιχνίδι, πρέπει να αναφερθούμε σε μια ιδιομορφία του: την απαίτησή του για ύπαρξη 3D επιταχυντικής κάρτας. Πιο συγκεκριμένα, υποστηρίζονται τα εξής τέσσερα chipset: 3DFX Voodoo Graphics, Rendition Verite, Matrox Mystique 4MB και 3D Labs Permedia. Για τα δύο πρώτα υπάρχει άμεση υποστήριξη (άρα και καλύτερο τελικό αποτέλεσμα), ενώ για τη Matrox και όσες κάρτες γραφικών διαθέτουν το chipset 3D Labs Permedia, πρέπει να χρησιμοποιηθεί η Direct 3D έκδοση. Ενδεχομένως αυτό σημαίνει ότι τα μελλοντικά chipsets που θα καλύπτουν τις απαιτήσεις του παιχνιδιού σε τεχνικές γραφικών θα μπορούν να τρέξουν το Formula 1. Πάντως, στην 3D κάρτα Diamond Monster 3D -η οποία περιλαμβάνει το chipset Voodoo Graphics- όπου και δοκιμάστηκε το παιχνίδι, η διαφορά στην ποιότητα και την ταχύτητα των γραφικών ανάμεσα στην επιλογή για άμεση υποστήριξη και υποστήριξη μέσω Direct 3D είναι εμφανής.

Το παιχνίδι ξεκινά με μια μέτρια εισαγωγή και καταλήγει στην κύρια οθόνη επιλογών. Από αυτό το σημείο μπορούμε να μεταφερθούμε στην options screen, όπου γίνονται διάφορες ρυθμίσεις που αφορούν στα γραφικά και τον ήχο, ανάλογα με την ισχύ του επεξεργαστή που διαθέτουμε. Επίσης, από την κύρια οθόνη μπορούμε να διαλέξουμε την επιλογή quick race ή new game. Η πρώτη δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να συναγωνιστεί σε στιλ arcade πάνω σε κάποια από τις διαθέσιμες πιστές, ενώ η δεύτερη οδηγεί στα submenus arcade και grand prix. Το arcade έχει να κάνει με αυτό που δηλώνει, δηλαδή συναγωνισμό με αντίπαλο το χρονόμετρο, όχι απαραίτητα με ρεαλιστική συμπεριφορά του αυτοκίνητου. Η επιλογή grand prix παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να συμμετάσχει σε μια σειρά αγώνων με πλήρες σύστημα βαθμολογίας και κάτω από φαινομενικά ρεαλιστικές συνθήκες. Πριν να συμβεί αυτό, ο χρήστης καλείται να επιλέξει το βαθμό δυσκολίας, τον αριθμό των γύρων κάθε αγώνα, καθώς και να μεταβάλει τα χαρακτηριστικά του αυτοκινήτου του. Ενα άλλο στοιχείο είναι ότι μπορείτε να συμμετάσχετε στην ομάδα της αρεσκείας σας, αν και -δυστυχώς- τα teams περιλαμβάνουν τα ονόματα των οδηγών που υπήρχαν πριν από δύο χρόνια, καθώς η Psygnosis δεν μπήκε στον κόπο να τα ανανεώσει. Πάντως δεν θα διαπιστώσετε ιδιαίτερα μεγάλες διαφορές σε έναν arcade αγώνα και στο grand prix mode.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 90MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB
ΚΑΡΤΑ: 3D Accelerator
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: ΟΧΙ



Φτάνοντας στο κυρίως παιχνίδι, θα μπορούσε να πει κάποιος ότι η πρώτη εντύπωση είναι θετική. Τα αγωνιστικά μονοθέσια είναι καλά σχεδιασμένα, αποτελούνται από πολλά πολύγωνα και καλύπτονται από textures με ποικιλία χρωματισμών. Οι πίστες

ΕΙΔΟΣ
RACING SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
PSYGNOSIS

επίσης μπορούν να χαρακτηριστούν ως εκπληκτικά σχεδιασμένες και αποτελούν πιστό αντίγραφο των πραγματικών.

Το frame rate, εάν διαθέτετε έναν γρήγορο Pentium επεξεργαστή, είναι αρκετά ικανοποιητικό. Πρέπει ακόμα να αναφερθεί ότι είναι φανερή η χρήση των τεχνικών που προσφέρουν οι 3D κάρτες σε όλο το φάσμα των γραφικών. Για παράδειγμα, δεν παρατηρείται το παραμικρό "pixel-ιασμα" στα textures, κάτι που επιτυγχάνεται με τη χρήση της τεχνικής bi-linear filtering (δεν ισχύει για τη Matrox Mystique). Το στοιχείο αυτό, μαζί με την υποστήριξη υψηλότερης ανάλυσης, αποτελεί εξάλλου τη σημαντικότερη διαφορά της έκδοσης για PC από εκείνη για το Playstation. Στον τομέα του ήχου τα πράγματα είναι εξίσου καλά. Η μηχανή ακούγεται ρεαλιστικά και περιλαμβάνονται διάφορα άλλα εφέ, όπως ο ήχος των λάστιχων που σπινάρουν κ.ά. Επίσης, υπάρχει ζωντανή περιγραφή του αγώνα από τον "μυθικό σχολιαστή αγώνων Formula 1" -όπως χαρακτηριστικά τονίζει η εταιρία- Murray Walker. Ευτυχώς μπορείτε να απενεργοποιήσετε τη μυθική και ταυτόχρονα -κατά την προσωπική μου άποψη- εκνευριστική φωνή του. Είναι γεγονός όμως ότι τα σχόλια παρουσιάζουν ποικιλία, αν και τις περισσότερες φορές είναι άστοχα. Τα άσχημα αρχίζουν στον τομέα του gameplay. Η συμπεριφορά του αγωνιστικού μονοθέσιου είναι απαράδεκτη και θυμίζει αυτοκίνητο με κίνηση στους μπροστινούς τροχούς, αφού η υποστροφή είναι μη ελεγχόμενη. Το αποτέλεσμα είναι στις περισσότερες στροφές να βγαίνετε έξω από την πίστα με το εμπρόσθιο μέρος του οχήματος, έχοντας την εντύπωση ότι κάποια μυστηριώδης δύναμη σας ωθεί προς αυτή την κατεύθυνση. Η επαναφορά δε στην πίστα αποτελεί μια ατελείωτη περιπέτεια: Θα βρεθείτε να κάνετε αρκετές περιστροφές γύρω από το ίδιο σημείο, ενώ θα πρέπει να διατηρείτε την ταχύτητα της Formula πολύ χαμηλά. Γενικότερα το όλο εγχείρημα είναι μια εξαιρετικά κοπιαστική και χρονοβόρα διαδικασία. Πρέπει ακόμα να σημειωθεί ότι η Formula είναι ουσιαστικά άφθαρτη, κάτι που στο arcade mode είναι αναμενόμενο, αλλά στο grand prix, το οποίο παρουσιάζεται ως η υπέρτατη εξομοίωση, καταντά τουλάχιστον φαιδρό. Για παράδειγμα, αν "καρφωθείτε" σε ένα διάζωμα με 300 km/h, τότε το όχημα θα υποστεί απλώς μία μικρή ζημιά που θα πρέπει να επισκευαστεί στα pits. Το grand prix mode δίνει την αίσθηση ότι πρόκειται για μία βιαστική προσπάθεια από μέρους της εταιρίας και σε καμία περίπτωση δεν δικαιολογεί τον τίτλο του simulation. Το χειρότερο είναι ότι έπειτα από μερικά παιχνίδια καταντά βαρετό έως και εκνευριστικό, ιδιαίτερα για όσους δεν αρκούνται στους arcade τίτλους.





Συμπερασματικά, το Formula 1 είναι ένα παιχνίδι που δεν έχει να προσφέρει τίποτε το καινούριο στο χώρο των racing games. Ο χαρακτηρισμός του ως simulation από την πλευρά της Psygnosis είναι επιεικώς ατυχής, ενώ είναι γεγονός ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε περιορισμένο τμήμα της αγοράς, καθώς απαιτεί την ύπαρξη συγκεκριμένης 3D επιταχυντικής κάρτας. Η εταιρία είχε την ευκαιρία να βελτιώσει το gameplay του παιχνιδιού σε σχέση με την έκδοση για Playstation, αλλά, αντί αυτού, περιορίστηκε σε βελτιώσεις στον τομέα των γραφικών, με αποτέλεσμα τελικά το Formula 1 να αποτελεί έναν μέτριο τίτλο.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία CD-Media.

του Γιώργου Δούζα



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
93%	90%	75%	80%

ΕΙΔΟΣ
SPACE STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
DIGITAL REALITY

IMPERIUM GALACTICA

Η διαστημική κυριαρχία ήταν ανέκαθεν ο υπέρτατος σκοπός πολλών παιχνιδιών, και αμέτρητα σενάρια έχουν περιγράψει τους πλέον πιθανούς και απίθανους τρόπους για να επιτευχθεί. (Θα είχε ενδιαφέρον μια σχετική έρευνα, δεν νομίζετε;) Στο Imperium Galactica τα πράγματα κυλούν σχετικά ομαλά, καθώς θα σας ζητηθεί να επιτύχετε την κυριαρχία των γήινων από το πόστο ενός νέου αλλά φιλόδοξου στρατιωτικού διοικητή, να ανεβείτε ένα ένα τα σκαλιά της ιεραρχίας και να αναλάβετε τη διοίκηση ολοένα μεγαλύτερων σκαφών. Εκτός αυτού, θα πρέπει να διοικήσετε τις αποικίες αρκετών πλανητών, προσφέροντάς τους ό,τι κτίσματα χρειάζονται για την ευημερία των κατοίκων. Οι αποικίες φυσικά παρέχουν χρήματα μέσω της φορολογίας, και σε αυτές μπορούν να χτιστούν διάφορα εργοστάσια, τα οποία θα σας βοηθήσουν να εξοπλίσετε καλύτερα το στόλο σας και να κατασκευάσετε νέα, εκπληκτικών δυνατοτήτων πλοία, όσο οι τεχνολογικές σας έρευνες προχωρούν. Αρχίζετε ως διοικητής ενός ταπεινού(!) Destroyer, με σκοπό να επιβάλετε την ειρήνη στην περιοχή που μαστίζεται από τις επιδρομές των πειρατών. Δεν έχετε όλες τις δυνατότητες του παιχνιδιού από την αρχή στη διάθεσή σας. Αυτές θα αρχίσουν να ξεδιπλώνονται όσο ανεβαίνετε στη στρατιωτική κυριαρχία, έτσι ώστε, όταν γίνετε αρχιναύαρχος, να μπορείτε να έχετε πρόσβαση στην αίθουσα της διπλωματίας και να κλείνετε συμφωνίες με τις άλλες φυλές. Τα γραφικά του τίτλου είναι πολύ καλά και υπάρχουν άφθονα videos που σχετίζονται με ανακαλύψεις ή νέες προαγωγές, ενώ εντυπωσιακό είναι και το video της εισαγωγής, που κάνει μία αναδρομή στο σενάριο του παιχνιδιού. Αρνητικό σημείο είναι οι μάχες, που διεξάγονται σε έναν απλό δισδιάστατο χάρτη, όπου τα σκάφη έχουν ιδιαίτερα μικρό μέγεθος. Τα γραφικά των αποικιών από την άλλη είναι αρκετά λεπτομερή, εκτυλίσσονται σε ένα τρισδιάστατο, ισομετρικό περιβάλλον και, σε περίπτωση μάχης στις αποικίες, βλέπετε τα τανκς των στρατών να συγκρούονται βίαια. Υπάρχει επίσης εναλλαγή ημέρας και νύχτας. Οι στατικές οθόνες είναι εξαιρετικές. Ο ήχος κινείται σε αξιοπρεπή επίπεδα και υπάρχει μία αρκετά ατμοσφαιρική μουσική, αλλά και ομιλία, όπου χρειάζεται. Το gameplay είναι το αρνητικό σημείο του παιχνιδιού, καθώς θυμίζει πολύ το Master of Orion, χωρίς όμως να διαθέτει το βαθμό εθισμού του. Η κάπως αργή εξέλιξή σας στους βαθμούς δεν είναι ό,τι καλύτερο, ιδιαίτερα αν αναλογιστεί κάποιος ότι σημαντικές λειτουργίες μένουν ανεκμετάλλευτες στην αρχή του παιχνιδιού. Το σύστημα χειρισμού όμως είναι αρκετά λειτουργικό και, από τη στιγμή που θα το συνηθίσετε, θα μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε αρκετά εύκολα. Οι πολλαπλές επιλογές που σας μεταφέρουν από τη μία λειτουργία στην άλλη βοηθούν να μη χάνεστε, ακόμα και όταν η επικράτειά σας αυξηθεί. Στα θετικά του παιχνιδιού θα συμπεριλάβουμε το ελληνικό εγχειρίδιο και τα πολλά Keyboard shortcuts, ενώ στα αρνητικά τις συχνές αλλαγές CD που απαιτεί (το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο CDs). Καταλήγοντας, το Imperium Galactica είναι ένα παιχνίδι που θα αρέσει σε όλους τους φίλους του Master of Orion, χωρίς όμως να μπορεί να το συναγωνιστεί επάξια. Αποτελεί πάντως μια καλή εναλλακτική λύση για όλους τους επίδοξους κατακτητές του διαστήματος.

Του Ηλία Βουτσά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/100MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA 1MB
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 65MB, 4x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Όχι



Στα ενδότερα ενός καταδρομικού.



Νυκτερινές περιπλανήσεις σε μελλοντικές πόλεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ 85% | ΗΧΟΣ 75% | GAMEPLAY 70% | **ΓΕΝΙΚΑ 80%**

ΕΙΔΟΣ
TURN BASED WAR STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
INTERPLAY

C:\>

M.A.X.

M.A.X. υποτίθεται πως είναι το κωδικό όνομα που δίνεται σε μία ομάδα κυβερνητών από τους οποίους αφαιρείται ο εγκέφαλος που, αφού τοποθετηθεί σε ειδικά μηχανήματα υποστήριξης, τους δίνει τη δυνατότητα να κατευθύνουν ολόκληρους στρατούς (αυτό το ευχάριστο θέμα παρακολουθείτε στην εισαγωγή). Αυτοί οι τύποι είναι μπλεγμένοι σε μία περίπλοκη υπόθεση που έχει να κάνει με την καταστροφή της Γης, την επιβίβαση των επιζώντων σε αστρόπλοια, την ύπαρξη εξωγήινων που παριστάνουν τους προστάτες, το χωρισμό των ανθρώπων σε ομάδες βάσει ιδεολογικών κριτηρίων και ένα σωρό άλλα σενάρια που καταλήγουν στο να κατατροπώσετε τους εχθρούς σας και να αποικίσετε νέους πλανήτες (τόσο απλό). Το M.A.X. είναι ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής. Τα κτίσματα που μπορείτε να αναγείρετε είναι πολλά και αρκετά εντυπωσιακά, και αφορούν στην εξόρυξη πρώτων υλών, την κατεργασία τους, την κατασκευή, βελτίωση και επισκευή των μονάδων σας, την κάλυψη της περιοχής και σε όσα πρέπει να διαθέτει ένα αξιοπρεπές πολεμικό strategy. Οι μονάδες, από την άλλη, είναι πολλές και μάχονται σε ξηρά, θάλασσα και αέρα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά λεπτομερή και υψηλής ανάλυσης, η απεικόνιση από το επάνω μέρος, ενώ υπάρχει ένα εύχρηστο και λεπτομερές zoom, που θα ικανοποιήσει και τον πλέον απαιτητικό. Τα πεδία της μάχης αποτελούνται από μεγάλες, άγονες περιοχές που προσφέρονται για διεξαγωγή μαχών, ενώ το animation μονάδων αλλά και κτιρίων είναι αρκετά καλό. Υπάρχουν επίσης ορισμένα καλά videos στη μοναδική εκστρατεία που υποστηρίζεται. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους. Εκτός της εκστρατείας, όπου αναλαμβάνετε την εκπλήρωση ενός αριθμού αποστολών, μπορείτε να παίξετε μεμονωμένες αποστολές, να φτιάξετε τις δικές σας ή και να κοντραριστείτε με αληθινούς παίκτες, αφού υποστηρίζεται παιχνίδι δικτύου. Οι παράμετροι που σας επιτρέπεται να αλλάξετε είναι πολλές, ώστε να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Μη διανοηθείτε μόνο να αλλάξετε τον turn based χαρακτήρα του με την επιλογή ταυτόχρονων επιθέσεων, γιατί όχι μόνο δεν θα γίνει "πραγματικού χρόνου", αλλά θα σας μπερδέψει όσο δεν φαντάζεστε. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και συμπεριλαμβάνει όλες τις εκρήξεις που θα θέλατε να ακούσετε, αλλά δεν υπάρχουν ambient ήχοι και η μουσική, χωρίς να γίνεται εκνευριστική, είναι κάπως αδιάφορη. Ο χειρισμός του M.A.X. είναι πολύ καλός, καθώς υπάρχουν πολλές επιλογές όψεως για να βλέπετε, για παράδειγμα, μέχρι πού σας παίρνει να προχωρήσετε χωρίς να πέσετε σε εχθρικά πυρά. Γεγονός είναι ότι θα εξοικειωθείτε με το σύστημα χειρισμού αρκετά γρήγορα, αρκεί να κατανοήσετε καλά όλες τις παραμέτρους του παιχνιδιού, και κυρίως των μονάδων σας. Το M.A.X. διαθέτει αρκετά εθιστικό gameplay και, σε συνδυασμό με τις πολλές επιλογές παιξίματος, θα σας απασχολήσει για καιρό. Ενδείκνυται για όσους προτιμούν την τακτική από την πλούσια (αλλά στείρα ενίοτε) δράση.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Του Ηλία Βουτσά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 30MB, 4x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



Η αναλυτική κατάσταση ενός εκτοξευτή πυραύλων.



Τα αεροσκάφη είναι γρήγορες και εξαιρετικές μονάδες στη μάχη.

ΓΡΑΦΙΚΑ 80% ΗΧΟΣ 78% GAMEPLAY 82% **ΓΕΝΙΚΑ 81%**

ΕΙΔΟΣ
EXPANSION PACK
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
NEW WORLD COMPUTING
95

Heroes of Might & Magic II Expansion Pack — The Price of Loyalty



Η γνώριμη εικόνα της μάχης. Μην περιμένετε πολλές αλλαγές.

Το Heroes of Might and Magic II, όταν κυκλοφόρησε πριν από λίγο καιρό, απέσπασε διθυραμβικές κριτικές από όλα τα περιοδικά του χώρου και αναδείχτηκε σε ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής. Θα ήταν βέβαια αφέλεια να θεωρήσουμε ότι μια τέτοια επιτυχία θα αφηνόταν ανεκμετάλλευτη. Ετσι, όπως συμβαίνει συνήθως, κυκλοφόρησε ήδη ένα expansion pack, το οποίο υπόσχεται να ανανεώσει το ενδιαφέρον των κορεσμένων βετεράνων παικτών, εμπλουτίζοντας το παιχνίδι με νέα στοιχεία.

Το Price of Loyalty, λοιπόν, όπως είναι το όνομα του πακέτου, υπόσχεται μερικές ενδιαφέρουσες προσθήκες στο αρχικό παιχνίδι. Σε αυτές συμπεριλαμβάνονται τέσσερις καινούριες αποστολές, καθώς επίσης και καινούρια αντικείμενα, νέες τοποθεσίες και κατασκευές. Ας δούμε πιο λεπτομερώς ποια είναι τα στοιχεία που προστέθηκαν στο παιχνίδι.

Καταρχήν, έχουμε στη διάθεσή μας δύο καινούριες αποστολές μακράς διάρκειας, την Price of Loyalty και την Descendents. Επίσης, προσφέρονται δύο μικρότερες αποστολές, οι οποίες θα καλύψουν τους ανυπόμονους. Πέραν αυτών, σημαντική είναι η προσθήκη του Evil shrine, που επιτρέπει στους νεκρομάντεις να στρατολογούν περισσότερους σκελετούς. Ακόμα, υπάρχουν πολλά καινούρια αντικείμενα με διάφορες χρήσεις, όπως η "Σφαίρα της άρνησης", η οποία αποτρέπει τη χρήση ξορκιών στις μάχες. Τέλος, δεν λείπουν και οι νέες τοποθεσίες, όπως ο Πύργος του Αλχημιστή, στον οποίο καταστρέφονται τα καταραμένα αντικείμενα, ή οι Στάβλοι, που αυξάνουν την ταχύτητα κίνησης των οδοιπόρων. Σε αυτές τις νέες τοποθεσίες εντοπίζεται και η βασική μου ένσταση για το Price of Loyalty. Εχω την εντύπωση ότι δεν ήταν καλή ιδέα η πρόσθεση των Barrow Mounds στο παιχνίδι. Σε αυτούς τους χώρους μπορεί ο παίκτης να παίρνει με ευκολία φαντάσματα για το στρατό του. Τα φαντάσματα είναι ιδιαίτερα ισχυρά στη μάχη και έτσι διαταράσσεται η ισορροπία, η οποία στο υπόλοιπο παιχνίδι διατηρείται ευλαβικά και αποτελεί ένα από τα κυριότερα πλεονεκτήματά του.



O editor έχει αναβαθμιστεί, ώστε να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα νέα στοιχεία που προσφέρονται. Φυσικά, οι κάτοχοι του αρχικού παιχνιδιού θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο τους χάρτες με τα παλιά χαρακτηριστικά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: SVGA
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Ναι
HD: 35MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Εκτός από αυτή την αβλεψία, όμως, οι προσθήκες που έχουν γίνει λειτουργούν σε γενικές γραμμές ευεργετικά και δίνουν στους βετεράνους του Heroes of Might and Magic II νέες δυνατότητες δράσης. Σε καμία περίπτωση όμως δεν αλλάζουν το χαρακτήρα του αρχικού παιχνιδιού, κάτι το οποίο δημιουργεί ανάμεικτα συναισθήματα. Από τη μια δεν υπήρχε λόγος να γίνουν σημαντικές τομές σε ένα τόσο καλό παιχνίδι, από την άλλη, όμως, δίνεται η εντύπωση του ξαναζεσταμένου φαγητού -μια από τα ίδια.

Πάντως, συγκριτικά με τις διάφορες επεκτάσεις που κυκλοφορούν για τα γνωστά παιχνίδια της αγοράς, το Price of Loyalty βρίσκεται σε καλό επίπεδο. Οι λάτρες των strategy games, που σίγουρα θα εκτίμησαν το Heroes of Might and Magic II, θα βρουν καινούριο ενδιαφέρον και σε αυτή την επέκταση. Για τους υπόλοιπους, η ύπαρξή της είναι απλώς αδιάφορη.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Του Σπύρου Παράσχη

ΓΡΑΦΙΚΑ 70% ΗΧΟΣ 70% GAMEPLAY 80% **ΓΕΝΙΚΑ** 75%

VERTIGO
MULTIMEDIA & CD-ROM

Action Games



Hexen II
12.700



Shadows of the Empire
12.900



Shadow Warrior
11.900



Extreme Assault
12.900



Jedi Knight Dark Forces 2
12.900

Major Releases this month



Broken Sword 2
The Smoking Mirror

Η δεύτερη συνέχεια του καταπληκτικού adventure game είναι πιά γεγονός. Ταξιδέψτε σε όλο τον κόσμο, συναντήστε όλων των ειδών τους ανθρώπους και λύστε δεκάδες έξυπνους γρίφους, στην προσπάθειά να επιβιώσετε και να σώσετε την ανθρωπότητα. Ένα adventure game με εκπληκτικά γραφικά, κίνηση και ήχο.

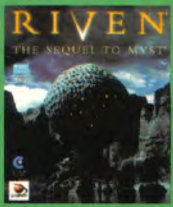
12.500



NBA LIVE 1998
by electronic arts

Επιτέλους, η πολυαναμενώμενη συνέχεια του NBA LIVE 1997 είναι εδώ. Αναμετρηθείτε με όλους τους γίγαντες του NBA, δημιουργήστε τη δική σας ομάδα, και πάρτε το πρωτάθλημα. Με πολύ πιό βελτιωμένα γραφικά από τον προκάτοχό του, πρωτότυπη μουσική, εύκολο και γρήγορο gameplay, και με υποστήριξη 3D καρτών...!!!

11.900



Riven
The Sequel to MYST

Η πολυαναμενώμενη συνέχεια του πιό γνωστού adventure, του φοβερού MYST, είναι εδώ! Περιπλανηθείτε για μια ακόμα φορά στις μαγικές του τοποθεσίες, και ανακαλύψτε τα μυστικά του. Μια μοναδική περιπέτεια μυστηρίου, με γραφικά που πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε! Με ελληνικό εγχειρίδιο χρήσεως.

12.900



Star Trek
StarFleet Academy

Υπάρχει ένα σημείο στο γαλαξία όπου όλοι οι θρύλοι αναδεικνύονται. Όλοι οι ήρωες του Star Trek, πριν γίνουν θρύλοι, υπήρξαν δόκιμοι στην Ακαδημία του Αστροστόλου. Δοκιμάστε και εσείς τις στρατηγικές και ηγετικές σας ικανότητες, σε ένα μοναδικό παιχνίδι με φανταστικά γραφικά, μουσική και gameplay.

12.900



Lands of Lore 2
Guardians of Destiny

Το Adventure / Role Playing Game που περιμένατε επί τρία χρόνια, είναι επιτέλους γεγονός. Με 4 cd-rom ατελείωτης περιπέτειας και δράσης, με εκπληκτικά γραφικά και animation, πρωτότυπη μουσική και ηχητικά εφφέ, δεκάδες τοποθεσίες για να εξερευνήσετε, και πολλές άλλες εκπλήξεις, πραγματικά θα σας καταπλήξει...!!!

12.500

Role Playing Games



BirthRigth
9.700



Dragon Dice
13.900



Shadows over Riva
11.000



Blood Omen Legacy of Kain
12.500



Betrayal in Antara
12.100

Real Time Strategy Games



Sid Meiers Gettysburg
12.900



Red Alert Exp. The AfterMath
5.900



Conquest Earth First Encounter
12.500



Dark Reign The future of war
12.500



Total Annihilation
12.500



Constructor
12.300

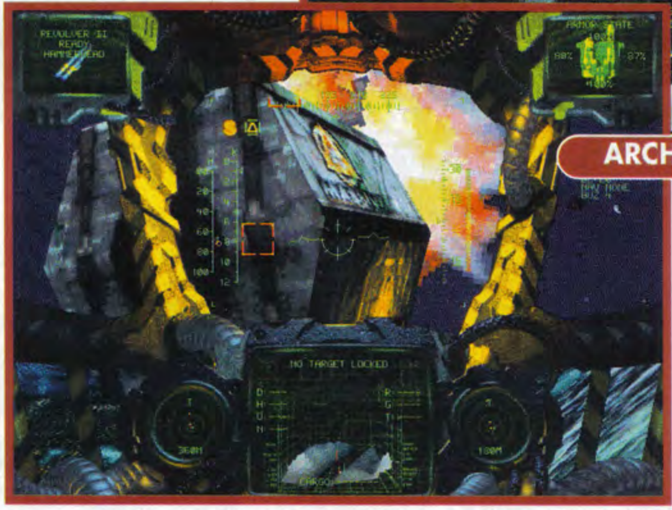
HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Οπως διαπιστώνετε, η στήλη από αυτόν το μήνα αυξάνει σε έκταση. Ετσι, θα έχουμε πλέον την ευχέρεια να παρουσιάζουμε και tips που καταλαμβάνουν μεγαλύτερο χώρο. Μέχρι τον επόμενο μήνα που θα έχουμε πολλά tips για νέα παιχνίδια, happy cheating.





ARCHIMEDEAN DYNASTY

SHADOW WARRIOR

Εάν έχετε τη shareware έκδοση του παιχνιδιού, τότε θα έχετε διαπιστώσει τη μεγάλη δυσκολία του. Εμείς μπορούμε να σας δώσουμε την απαραίτητη βοήθεια. Πατήστε T και δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς.

Με CTRL και ALT δώστε	SWCHAN	God Mode
Με CTRL δώστε	SWGHOST	No clipping
Με CTRL και ALT δώστε	SWGIMME	Ολα τα αντικείμενα
Με CTRL δώστε	SWGREED	Ενεργοποιεί όλα τα cheat codes
Με CTRL δώστε	SWTRIX	Bunny Cannon
Με CTRL δώστε	WINPACHINKO	Κερδίζετε πάντα τον Pachinko
Με CTRL δώστε	SWTREKKY[XY]	Μεταφορά στο επίπεδο XY





3D LEMMINGS

Εάν δεν μπορείτε να ξεκινήσετε το παιχνίδι, ιδού οι κωδικοί των πρώτων επιπέδων:

Level 2	NASTALK
Level 3	PADUASDY
Level 4	BRECOQUE
Level 5	OCHIDORE
Level 6	CEPROPIA
Level 7	KABELJOU
Level 8	DOUMPALM
Level 9	HABENARA
Level 10	PAREGON

IGNITION

Αρκετά ιδιόμορφο, σίγουρα όμως ένα πολύ ενδιαφέρον και διασκεδαστικό arcade με αυτοκίνητα. Αν σας φανεί δύσκολο, μπορείτε να κάνετε μία μικρή παρέμβαση και σε αυτό. Δίνοντας Svinpole στο κεντρικό menu θα αλλάξετε τη γωνία της κάμερας, ώστε να έχετε ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι. Στην οθόνη επιλογής αυτοκινήτου δώστε Banarne, για να έχετε πρόσβαση σε τρία bonus αυτοκίνητα. Τέλος, στην οθόνη επιλογής level δώστε Surmule, προκειμένου να έχετε πρόσβαση στις δύο πιο δύσκολες πίστες.





IMPERIUM GALACTICA

DEATHDROME

Μπορεί να μην είναι ό,τι καλύτερο έχουμε δει σε driving game, ωστόσο αυτό δεν σημαίνει ότι μας αφήνει εντελώς αδιάφορους. Αν σας ενδιαφέρει το συγκεκριμένο παιχνίδι και θέλετε να προχωρήσετε στα επόμενα levels, δώστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προκειμένου να μεταφερθείτε στο αντίστοιχο level.

Κωδικός	Level
2revolt	The Abyss
3accused	The Outpost
short4time	Citadel
5getaways	The Inferno
bolt6down	The Wall
arrest7	The Spike
lastmeal8	Purgatory

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Ενα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια με υποβρύχια δράση και πολλές αποστολές. Αν ασχολείστε με αυτό, θα σας φανούν πολύ χρήσιμα τα tips που ακολουθούν. Κρατήστε πατημένα τα δύο πλήκτρα CTRL και (αν τα καταφέρετε) ένα από τα νούμερα που ακολουθούν, προκειμένου να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat.

0	Τερματισμός αποστολής
1	God Mode

WIPEOUT 2097

Ενα καλό παιχνίδι που, όμως, προβληματίζει τον παίκτη στον τομέα του gameplay και στη διαβάθμιση του επιπέδου δυσκολίας. Για να λύσετε, λοιπόν, τα προβλήματά σας, πηγαίνετε στην οθόνη των τίτλων και δώστε RUSH για να διαλέξετε μεταξύ κάποιων νέων και πιο αστείων οχημάτων. Επίσης, στο βασικό menu δώστε κάποιο από τα ακόλουθα:

XTEAM	Ενεργοποιείτε τη γρήγορη ομάδα-πιράνχα
XCLASS	Ενεργοποιείε τη Phantom class
XTRACK	Εχετε πρόσβαση σε όλα τα tracks

Μπορείτε επίσης να δώσετε τα ακόλουθα κατά τη διάρκεια της παύσης ενός αγώνα:

PSYMEGA	Απειρα όπλα
PSYPROTECT	Απειρη ενέργεια
PSYTICKER	Απειρος χρόνος
PSYRAPID	Παίρνετε το πολυβόλο
FRAMRATE	Βλέπετε το frame rate





DEATHDROME

2 — Απεριόριστες τορπίλες
3 — Απεριόριστα πυρομαχικά

IMPERIUM GALACTICA

Εάν δυσκολεύετε να προχωρήσετε στο νέο strategy της GT, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες. Κρατήστε πατημένο το SHIFT και δώστε KAROLY κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό θα ενεργοποιήσει τους ακόλουθους cheat codes.

C — Ολες οι εφευρέσεις
C — Τη δεύτερη φορά σας δίνει cheats για τον πλανήτη
V — Παίρνετε 10.000 credits
5 — Rank 1
6 — Rank 2
7 — Rank 3
8 — Rank 4
9 — Rank 5

TOP GUN

Εάν το εν λόγω παιχνίδι σάς έχει ταλαιπωρήσει και θέλετε, επιτέλους, να το ολοκληρώσετε, χρησιμοποιήστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς για να περάσετε από τη μία αποστολή στην άλλη.

68353 — Αποστολή 1
58210 — Αποστολή 2
98143 — Αποστολή 3
44010 — Αποστολή 4
84933 — Αποστολή 5
59810 — Αποστολή 6
99743 — Αποστολή 7

CARMAGEDDON



Αρκετά βίαιο αλλά και πρωτότυπο παιχνίδι, το οποίο παρουσιάζει δυσκολία. Στη βασική οθόνη επιλογής πληκτρολογήστε γρήγορα ENABLE. Οταν ξεκινήσετε την κούρσα σας, πατήστε F4 και θα εμφανιστεί το cheat mode, όπου μπορείτε να δώσετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς.

0 — Bonus
1 — Mega Bonus
2 — Stuck Pedestrians
3 — Giant Pedestrians
4 — Explosive Pedestrians
5 — Hot Rod
6 — Turbo Pedestrians
7 — Είστε αόρατος
8 — Δωρεάν επισκευές
9 — Αμεσες επισκευές
SHIFT - 0 — "Πάγωμα" χρόνου
SHIFT - 1 — Υποβρύχιες ικανότητες
SHIFT - 2 — Bonus χρόνου
SHIFT - 3 — Ολοκληρωτική καταστροφή του αμαξώματος
SHIFT - 4 — Ανατινάζεστε
SHIFT - 5 — "Παγώνετε" τους αντιπάλους
SHIFT - 6 — "Παγώνετε" τους αστυνομικούς
SHIFT - 7 — Turbo αντίπαλοι
SHIFT - 8 — Turbo αστυνομικοί
SHIFT - 9 — Περίεργη βαρύτητα
ALT - 0 — Pinball Mode
ALT - 1 — Αναρρίχηση σε τοίχους
ALT - 2 — Bouncy
ALT - 3 — Jelly ανάρτηση
ALT - 4 — Δείχνει τα pedestrians στο χάρτη
ALT - 5 — Pedestrian ray
ALT - 6 — Greased λάστιχα
ALT - 7 — Επιδιορθωτής
SHIFT - ALT - 2 — Αμεσο χειρόφρενο
SHIFT - ALT - 4 — Turbo
SHIFT - ALT - 5 — Mega Turbo
SHIFT - ALT - 6 — Τυφλά pedestrians
SHIFT - ALT - 8 — Πέντε δωρεάν vouchers επαναφοράς
SHIFT - ALT - 9 — Γρανιτένιο αυτοκίνητο
CTRL - 0 — Rock Springs
CTRL - 1 — Drugs
CTRL - 2 — Grip-o-matic λάστιχα
F5 — Επισκευή
F6 — Αόρατος on/off
F7 — Προσθέτει 30 δευτερόλεπτα στο χρόνο σας
F8 — Timer on/off
F10 — Αυξάνει τους γύρους που έχουν γίνει
F11 — 5.000 credits
F12 — Αλλάζει τις κάμερες
SHIFT - F6 — Δείχνει τους αντιπάλους στο χάρτη
SHIFT - F7 — Προσθέτει 300 δευτερόλεπτα στο χρόνο σας
SHIFT - F8 — Σκιές
SHIFT - F10 — Checkpoint counter
SHIFT - F11 — Χάνετε 5.000 credits
CTRL - F8 — Αλλαγή σκιών



MF SYSTEM
COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
CD ROM GAMES - ΠΑΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ -
ROLE PLAYING GAMES
ΛΕΛΑΣ ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗ 14, 112 52 ΠΛ. ΑΜΕΡΙΚΗΣ
ΤΗΛ. & FAX : 8564.265 - ΚΙΝΗΤΟ : 094 265171
ROLE PLAYING GAMES
FORGOTTEN REALMS
Advanced Dungeons & Dragons
DRAGON DICE
CARD GAMES
middle earth
DARK MINIONS
MAGIC
STAR WARS
CUSTOMIZABLE CARD GAME
Στέλνουμε με αντικαταβολή σε όλη την Ελλάδα

Σας είχα υποσχεθεί τη διορθωμένη λύση του Ripper, αλλά παρουσιάστηκε ένα πρόβλημα και προς το παρόν αυτό δεν είναι δυνατό. Ίσως αργότερα, ποιος ξέρει... Προς το παρόν, συνεχίζουμε με τα γράμματά σας και, απλώς, σας ενημερώνω ότι για το επόμενο τεύχος, που μπορεί να είναι και το τελευταίο μου, ετοιμάζω κάτι που σας είχα υποσχεθεί από καιρό. Τα "Easter Eggs" του Phantasmagoria 2 και όχι μόνο. Περισσότερα, όμως, στο τεύχος Δεκεμβρίου...

● **του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη**



BROKEN SWORD 1



THE PANDORA DIRECTIVE

SPELLCASTING 301

Ο ΚΥΡΤΖΙΔΗΣ ΑΡΓΥΡΗΣ από την Αλεξανδρούπολη ρωτά τι πρέπει να κάνει στο διαγωνισμό του μαυρίσματος. Χμ... Είναι λίγο πολύπλοκα τα πράγματα εδώ. Καταρχήν, ο διαγωνισμός γίνεται στο Blather Beach στις 3:30, την Τρίτη. Χρειάζεσαι οπωσδήποτε το lotion case, το οποίο ρίχνεις στην αρχή του παιχνιδιού μαζί με άλλα αντικείμενα από το μαγικό χαλί. Το πού ακριβώς πέφτουν τα αντικείμενα αυτά είναι random μεταξύ πέντε διαφορετικών τοποθεσιών, των: Village Center, Mansion Grounds, Cliff Bottom, City View Under Sea και Mouth of Mine στην Mining Town. Έχοντας, λοιπόν, στην κατοχή σου το lotion case πήγαινε στο Lab (κάτω από το Mansion Parlor). Εδώ τύπωσε προσεκτικά τα εξής: OPEN LOTION CASE PUT ALL TUBES IN VAT GET ALL TUBES

(Αν έχεις πρόβλημα αντικειμένων, μπορείς τώρα πια να βάλεις μερικά στο Case.) Συνέχισε με:

U, N, NW, NW, NE, NE, NE GIVE ALL TUBES TO FRED

Πρόσεξε το χρώμα του tube που έχει απομείνει και τύπωσε: APPLY χρώμα LOTION TO ME Τώρα περίμενε μέχρι να κριθείς και θα κερδίσεις.

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 1

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΣΑΡΡΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει για να τον αφήσει η Lady Brumwell να δει τον άντρα της. Απλώς, πρέπει προηγουμένως να έχεις βρει την ομολογία του οικογενειακού γιατρού των Brumwell, σύμφωνα με την οποία αφ' ενός αυτός ξεγέννησε την Anna Carroway και αφ' ετέρου ο πατέρας του παιδιού είναι ο Lord Brumwell. Θα μάθεις αυτή την πληροφορία, όταν κατορθώσεις να βρεις και να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο που υπάρχει στο γραφείο των Moorehead and Gardner Detective Agency. Μόνο τώρα μπορείς να πας στο Lord Brumwell's Manor και να κάνεις USE BELL PULL. Στον υπηρέτη λες την 1. Μέσα μιλάς τρεις φορές στον Watson και κάθε φορά του λες την 1. Η Lady Brumwell σας καλεί δίπλα. Πες της την 1. Κάνε πάλι TALK TO LADY BRUMWELL και πες την 1. Ξανά TALK TO LADY BRUMWELL και πες την 1.

Για ακόμη μία φορά TALK TO LADY BRUMWELL και πες την 1. (Της αναφέρεις το όνομα του γιατρού Smithson και αμέσως αυτή σου λέει ότι ο άντρας της είναι πίσω από τις διπλές πόρτες.) Για τελευταία φορά, κάνε TALK TO LADY BRUMWELL και πες την 1. Τώρα OPEN DOOR στα δεξιά και, επιτέλους, συναντάς τον Lord Brumwell.

Ρωτά, επίσης, τι πρέπει να κάνει με τους παίκτες του μπιλιάρδου. Εδώ τα πράγματα είναι λίγο πιο απλά. Φθάνοντας στο ST. Bernard Publick House κάνε TALK TO BARMAN. Πες την 2. Τώρα LOOK NOBBY CHARLETON, LOOK JACK MAHONEY, LOOK SPECTATOR, TALK TO SPECTATOR. Πες τις 1,2,1. Σου λέει να μιλήσεις στον Nobby. TALK TO NOBBY CHARLETON. Πες τις 1,1,2. Σου μιλά ο Jack και σου λέει ότι ξέρει πού μένει ο Carouso, αλλά αρνείται να σου πει τη διεύθυνσή του. Πες του την 1. Δεν γίνεται τίποτα. Ξανά TALK TO BARMAN. Πες την 3. Πάλι TALK TO BARMAN. Πες πάλι την 3. Τώρα δοκίμασε την εντολή TALK TO JACK MAHONEY, μέχρι να σου απαντήσει. Όταν αυτό συμβεί (συνήθως μετά από τρεις προσπάθειες) πες του τη 2. Σου λέει, επιτέλους, τη διεύθυνση του Carouso. Τώρα βγες έξω φεύγοντας αριστερά και στο χάρτη του Λονδίνου έχει ανοίξει η διεύθυνση "Antonio Carouso's Flat".

BROKEN SWORD 1

Ο ΜΠΑΜΠΗΣ ΕΓΓΛΕΖΟΣ από την Κόρινθο ρωτά τι να κάνει μετά το Hospital, αφού πηγαίνει στο διαμέρισμα της Nicol και δεν

ADVENTURE SOS SOS SOS

ξέρει τι πρέπει να κάνει. Καταρχήν, δεν ξέρω τι ακριβώς έχεις ήδη κάνει. Πάντως, πηγαίνοντας στο διαμέρισμα της Nico, ρωτάς τη Nicole για τα Templars, Marquet και Hashashasin. Τώρα πας στον Andre, στο Μουσείο. Εδώ ρωτάς τον Andre για τα Lui de Bele, Hashashasin και Templars. Εντόπισε δίπλα στο παράθυρο έναν μηχανισμό. Οταν ο φρουρός δεν θα σε προσέχει, άνοιξε το παράθυρο. Οταν ο φρουρός πάει να το κλείσει, μπες γρήγορα στη σαρκοφάγο. Οταν κλείσει το μουσείο και πέσει η νύχτα, δύο κλέφτες θα έρθουν να πάρουν το tripod. Εσύ χρησιμοποίησε το totem pole. Το totem θα πέσει, θα σπάσει τη βιτρίνα και θα ενεργοποιήσει το συναγερμό. Εσύ πέφτεις αναίσθητος, ενώ κάποιος άλλος έρχεται και κλέβει το tripod. Την επόμενη μέρα θα βρεθείς στο διαμέρισμα της Nico, όπου θα της μιλήσεις για το τι συνέβη το προηγούμενο βράδυ.

THE PANDORA DIRECTIVE

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΤΣΙΜΙΝΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει στα γραφεία της Autotech για να αποφύγει τον μπράβο της εταιρίας, του οποίου πρώτα ακούει τα βήματα. Φυσικά, παίζει το δύσκολο επίπεδο, μια και στο εύκολο ο μπράβος δεν εμφανίζεται καθόλου. Είναι γεγονός ότι, μόλις βρεθείς στο Autotech Hallway, αρχίζει ένα "timer" και ακριβώς έπειτα από ένα λεπτό εμφανίζεται ένα φρουρός και σε σκοτώνει.

Μία λύση είναι να τρέχεις από το ένα δωμάτιο στο άλλο, καθώς ο χρόνος αρχίζει από τη στιγμή που θα βρεθείς στο διάδρομο και σταματά όταν βγεις από αυτόν. Ωστόσο, για μία ριζική λύση του προβλήματος κάνε τα εξής: Πήγαινε αριστερά μόλις βρεθείς στο διάδρομο. Ανοιξε την πρώτη πόρτα στ' αριστερά - είναι ένα closet. Πάρε τα mop (μέσα από την πόρτα) και box of soap (από το πάνω ράφι). Βγες και πήγαινε γρήγορα στο mop bucket. Χωρίς καμία καθυστέρηση χρησιμοποίησε το box of soap στο bucket και μετά το mop στο bucket. Σφουγγαρίζεις το πάτωμα. Γρήγορα άνοιξε τη security alarm door που είναι ακριβώς δίπλα





Ανοίγοντας το περίφημο χρηματοκιβώτιο στο LightHouse.

και σαν αστραπή τρέξε και κρύψου μέσα στο storage closet. Τώρα, απλώς παρακολούθησε πώς θα γλιτώσεις από το πρόβλημά σου.

LIGHTHOUSE

Οι ΜΥΛΩΝΑΣ ΘΩΜΑΣ και ΠΕΤΡΟΥ ΚΩΣΤΑΣ ρωτούν πώς ακριβώς ανοίγει το χρηματοκιβώτιο, γιατί η λύση που "έχουμε βάλει" σε ένα CD-ROM του περιοδικού δεν είναι σωστή, τουλάχιστον στο σημείο αυτό. Καταρχήν, μία διευκρίνιση που θεωρώ σημαντική. Φέρω την αποκλειστική ευθύνη όσων κειμένων φέρουν το όνομά μου - δηλαδή, συνήθως των reviews, των adventure games, των role playing games και των στηλών Adventure SOS και Adventure News. Για τίποτε άλλο. Για οτιδήποτε άλλο υπεύθυνη είναι η σύνταξη και, για το λόγο αυτό, παρακαλώ να απευθύνεστε σε αυτήν και όχι σε μένα. Ουδεμία ευθύνη φέρω για το περιεχόμενο των CD-ROMs ή για τα κατά καιρούς γραφόμενα στη στήλη Most Wanted (αν και η ιδέα της στήλης ήταν δική μου, έχω την ευθύνη μόνο για δυο-τρεις λύσεις που έχω γράψει σε αυτή). Τώρα ερχόμενος στο "ζουμί" της ερώτησης:

Από ένα συρτάρι παίρνεις ένα letter opener. Με αυτό ανοίγεις το γράμμα που πήρες από το mailbox. Κατέγραψε το συνδυασμό του χρηματοκιβωτίου: 5-18-28. Κάνε τώρα Zoom in στο safe's dial. Για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο, ακολούθησε προσεκτικά τα εξής:

1. Κάνε πλήρη δεξιόστροφη περιστροφή μέχρι να φθάσεις στο σημείο 0.

2. Γύρνα δεξιόστροφα μέχρι να φθάσεις στο σημείο 5.

3. Γύρνα αριστερόστροφα με πλήρη περιστροφή μέχρι να φθάσεις στο σημείο 18. (Αυτό σημαίνει ότι από το 5 γυρνάς, περνάς μία φορά το 18, συνεχίζεις, περνάς το 0 και συνεχίζεις μέχρι να φθάσεις στο σημείο 18!)

4. Γύρνα δεξιόστροφα μέχρι να φθάσεις στο σημείο 28.

Αν τα έχεις κάνει σωστά, η "κοντινή" εικόνα του dial θα φύγει αυτόματα. Τώρα κάνε κλικ στο χερούλι πάνω στο χρηματοκιβώτιο και θα ανοίξει.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας - εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια. Απλώς, να περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. ■

Εχουμε

με την εξέλιξη, την επικοινωνία, την ταχύτητα



.Απρίλιος '94

CompuLink Network... Ο πρώτος εμπορικός παροχέας Internet



.Μάρτιος '92

CompuLink Network... Η πρώτη ολοκληρωμένη BBS on-line υπηρεσιών

Στο προηγούμενο τεύχος σταματήσαμε την παρουσίαση της λύσης του παιχνιδιού στο σημείο όπου τελειώνεις την 5η μέρα και επιστρέφεις σπίτι σου για ύπνο. Συνεχίζουμε, λοιπόν, με το δεύτερο και τελευταίο μέρος.

HARVESTER

MISSION ACCOMPLISHED!

Του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

ΕΚΤΗ ΜΕΡΑ

Βασικός σκοπός σου είναι να μπεις, επιτέλους, στο περιβόητο Lodge.

Ξυπνάς ευρισκόμενος στο υπνοδωμάτιό σου. Βγες έξω και μπες στα δεξιά σου, στην κουζίνα. Μίλα στη μητέρα σου. Σου λέει για τη φωτιά στο Edna's Dinner. Κανονικά θα δεις το video με το μωρό. (Από τις πιο "άρρωστες" σκηνές του παιχνιδιού.) Αν δεν το δεις τώρα, δεν πειράζει, διότι θα το δεις αργότερα όταν επιστρέψεις. Βγες έξω και μίλα στον αδελφό σου Hank. Παρακολουθεί την τηλεόραση χωρίς εικόνα!!! Αν θες, πάρε δίπλα από την εξώπορτα μία εφημερίδα και, βγαίνοντας έξω, δώσε την στον Jimmy. Ακόμη κι αν δεν του δώσεις τίποτα φεύγοντας, θα κάνει σαν τρελός, αλλά δεν θα σε ξαναδεί για να σου κάνει κακό.



Διαλέγοντας ένα από τα δύο εναλλακτικά φινάλε του παιχνιδιού.

Πήγαινε στο Pottsdam's Residence και μίλα στη Stephanie. Πες την 1 και θα κάνετε έρωτα. Κατόπιν μίλα στον Mr Pottsdam. Φύγε και πήγαινε στο Edna's Dinner. Μπες και παρακολούθησε το video με την αυτοκτονία της Edna και το πώς σκότωσε την ίδια της την κόρη. Παρακολούθησε το σερίφη. Φύγε και πήγαινε στο TV Station. Μίλα στον Range Ryder. Φύγε και πήγαινε στο School. Μπορείς να επισκεφθείς το Bake Sale και να μιλήσεις στην teacher. Φύγε και πήγαινε στο Post Office. Μίλα στον Boyle και τύπωσε τη λέξη "arson". Μπορείς ακόμη να μιλήσεις και στο σερίφη στον Police Station, καθώς επίσης στους υπόλοιπους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Φύγε και πήγαινε στο Lodge. Μίλα στον Sergeant at Arms. Σου λέει για το Lodge's invitation.



Στο Piano room. Ίσως από τα ωραιότερα γραφικά του παιχνιδιού.

Φύγε και πήγαινε πίσω στο σπίτι σου. Μίλα στη μητέρα σου. Θα σου πει ότι κάτι συνέβη στη Stephanie. (Αν δεν είδες προηγουμένως το video με το μωρό, θα το δεις τώρα.)

Πήγαινε στο Pottsdam's Residence. Ανέβα επάνω και μίλα στον Mr Pottsdam. Παρακολού-

θησε το video με τον σερίφη και ό,τι έχει απομείνει από την κακομοίρα τη Stephanie. Στο επάνω δεξιά μέρος του κρεβατιού εντόπισε και πάρε το Lodge invitation.

Τώρα γύρνα πίσω στο Lodge. Δώσε στον Sergeant at Arms το invitation που πήρες. Φυσικά και είναι λάθος invitation! Χρειάζεσαι το Stephanie's spiral cord! Φύγε και πήγαινε στο Cemetary. Χρησιμοποίησε τη ladder στην crypt για να ανεβείς επάνω. Μπες από το άνοιγμα που έχεις δημιουργήσει και μέσα κάνε operate το sarcophagus. Τώρα κάνε examine και pick up remains. Παίρνεις το spiral cord.

Κάνε οπωσδήποτε ένα save. Πήγαινε στο σπίτι σου. Θα νυχτώσει και θα δεις ένα video με ακόμη έναν διαφορετικό θάνατό σου. Κάνε restore το save που έκανες πριν από λίγο, για να συνεχίσεις κανονικά το παιχνίδι. Πήγαινε στο Lodge και δώσε το spiral cord στον Sergeant at Arms. Επιτέλους, μπορείς να μπεις στο περιβόητο Lodge. Μπες μέσα, για να ζήσεις τον πραγματικό εφιάλτη σου.

LODGE LEVEL 1

Βασικός σκοπός σου είναι να φθάσεις ζωντανός στο Level 2. Υπάρχουν δύο διαφορετικοί δρόμοι, τους οποίους μπορείς να ακολουθήσεις προκειμένου να επιτύχεις το σκοπό σου.

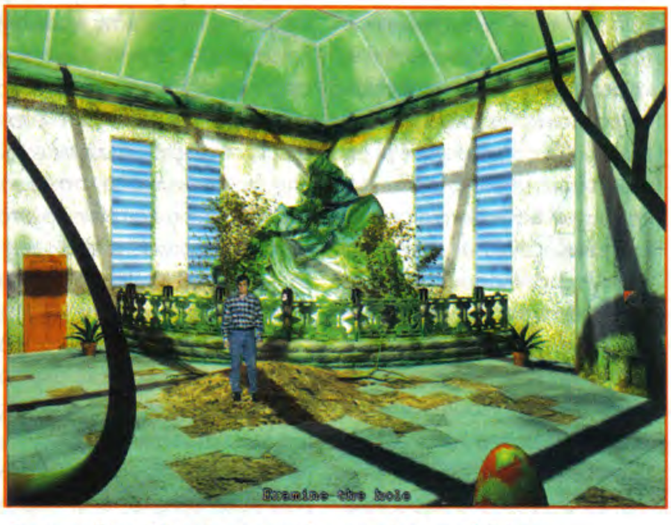
Κάνε talk στον Valet. Περπάτησε προς τα πίσω, δηλαδή προς το κάτω μέρος της οθόνης, για να πέσεις από μία καταπακτή. Βρίσκεσαι σε ένα τούνελ. Κάνε κλικ στον εαυτό σου, για να εμφανίσεις το inventory σου. Ολα τα αντικείμενά σου έχουν χαθεί. Το μοναδικό που έχεις είναι το Harvest Blade. Κάνε δεξί κλικ σε αυτό προκειμένου να οπλιστείς με αυτό.

Προχώρα νότια μία οθόνη και μετά μία βόρεια. Στο νέο(;) μέρος στο οποίο οδηγείσαι πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Σκότωσε το τέρας που σου επιτίθεται. Προχώρα πάλι δεξιά και τώρα μπες στο άνοιγμα βόρεια. Γρήγορα σκότωσε το μικρό τέρας-μάτι που σου επιτίθεται. Καλό είναι να προσπαθήσεις να σκοτώσεις αυτά τα δύο πρώτα τέρατα χωρίς να χάσεις καθόλου ενέργεια, αν είναι δυνατόν. Κάνε save πριν και έπειτα από κάθε μάχη. Προχώρα όλο δεξιά και χτύπα με το Harvest Blade το μεγάλο μάτι. Ανοίγεις μία είσοδο για το Lodge. Μπες μέσα. Περνώντας, ένα καυστικό υγρό απλώνεται πάνω σου και βρίσκεσαι σε ένα ιδιόμορφο timing, όπου πρέπει να προλάβεις να καθαρίσεις τα ρούχα σου πριν να είναι πολύ αργά. Κάνε αμέσως save.

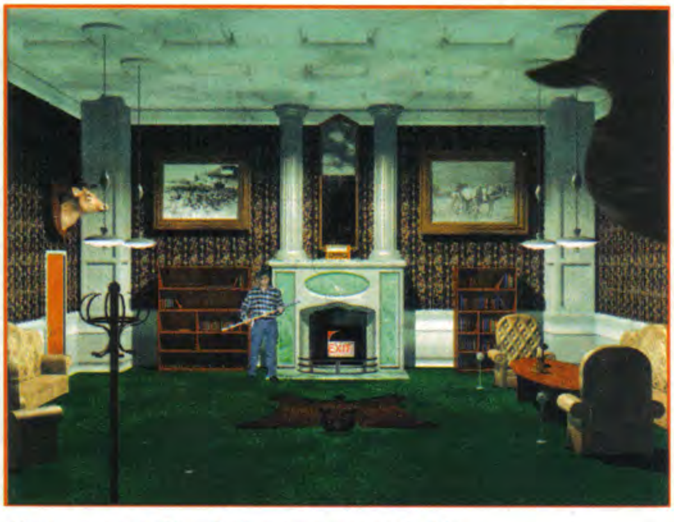
Μπες στην πόρτα στ' αριστερά σου, όπως βλέπεις, και μίλα στον Cloak room Attendant. Σου λέει ότι θα σου καθαρίσει τα ρούχα για πέντε δολάρια. Γύρνα πίσω στο κεντρικό δωμάτιο και κάνε πάλι save. Μπες στη βόρεια και κεντρική πόρτα.

Γύρνα αμέσως στα αριστερά σου και σκότωσε το διαβολικό σκυλί που σου επιτίθεται. Μετά μπες δεξιά. Βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο-bar. Κάνε examine και operate τα liquor shelves. Κάνε examine και operate τη strong beer. Την πίνεις και από τον καθρέφτη στα δεξιά βγαίνει το είδωλό σου, το οποίο σου επιτίθεται!!! Σκότωσέ τον ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ και εν συνεχεία, ψάχνοντάς τον, βρίσκεις ένα μικρό κλειδί. Πάρε από το inventory σου το bar key και κάνε το use στο Cash register, που βρίσκεται στην αριστερή άκρη της μπάρας όπως κοιτάζεις. Το ανοίγεις. Πάρε από μέσα τα 200 και τα 5 δολάρια. Φύγε από την επάνω αριστερή έξοδο και πήγαινε νότια και μετά αριστερά. Πάρε από το inventory σου τα 5 δολάρια και κάνε τα use στον Cloak room Attendant. Σου καθαρίζει τα ρούχα και προς το παρόν είσαι ασφαλής. Κάνε ένα save.

Τώρα σκότωσε τον Cloak room Attendant!!! Είναι υποχρεωτικό, αν θέλεις να τελειώσεις το παιχνίδι. Παίρνεις το shotgun, το καλύτερο όπλο σε όλο το παιχνίδι. Στον τοίχο βόρεια κάνε examine και pick up τα toga (ρούχα). Κρατώντας τα, κάνε τα use πάνω στο δεύτερο από αριστερά peg, στον βορινό τοίχο. Ανοίγει μία μυστική πόρτα. Μπες μέσα και κινήσου βόρεια. Πάρε τα scythe και shotgun shells. Εδώ υπάρχει ένα bug στο παιχνίδι, το οποίο μπορεί να σου προκαλέσει προβλήματα. Οταν πήρες το όπλο προηγουμένως, είχες δύο σφαίρες. Οι νέες που βρίσκεις είναι 15. Το πρόγραμμα, όμως, δεν τις προσθέτει, ώστε να έχεις 15+2=17,



Στο σιντριβάνι. Εδώ πρέπει να ανοίξεις την πόρτα στα δεξιά σου.



Μπαίνοντας στο τζάκι εξοπλισμένος με το pool stick.

αλλά σε αφήνει με το ανώτατο όριο σφαιρών που δέχεται το όπλο (δηλαδή τις 15). Αυτό μπορεί να σε προβληματίσει ως προς τα αποθέματα σφαιρών που θα έχεις, οι οποίες είναι υπερπολύτιμες. Δεν μπορούσες να κάνεις τίποτε άλλο μέχρι τώρα, αργότερα όμως πρέπει να προσέξεις. Προσπάθησε να σκοτώνεις τους αντιπάλους με άλλα όπλα, καθώς και στο τέλος θα χρειαστείς οπωσδήποτε το όπλο. Αν δεν έχεις, λοιπόν, τότε σφαίρες, είσαι χαμένος από χέρι.

Φύγε από την πόρτα στα δεξιά σου, στο κεντρικό δωμάτιο πήγαινε βόρεια και μπες αριστερά όπως κοιτάζεις. Βρίσκεσαι στην κουζίνα. Από εδώ, μόλις τελειώσεις τη συνομιλία σου με τον Lodge chef, πάρε τα sandwich (από το νότιο μέρος της οθόνης), meat (ακριβώς στα αριστερά του μάγειρα, στα πόδια του), meat (ακριβώς στα δεξιά σου, στα πόδια σου) και glass (αριστερά του πάγκου που βρίσκεται πίσω από το μάγειρα). Το sandwich που έχεις πάρει, όπως και άλλες ανάλογες τροφές, μπορείς να το χρησιμοποιήσεις στο inventory σου κάνοντάς το



Σκοτώνοντας τον διαβολικό σκύλο.

κλικ πάνω στην εικόνα σου, για να αναπληρώσεις μέρος της χαμένης ενέργειάς σου. (Αν θέλεις, μπορείς να σκοτώσεις το μάγειρα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι θα κερδίσεις κάτι. Αντίθετα, μπορεί να χάσεις άδικα πολύτιμη ενέργεια.) Φύγε από την έξοδο ακριβώς πίσω σου.

Προχώρα νότια και στο κεντρικό δωμάτιο πήγαινε αριστερά. Εδώ στον αριστερό τοίχο εντόπισε το διακόπτη και κάνε examine & operate τον switch. Ξεκλειδώνεις την πόρτα που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του δωματίου. Εξοπλίσου με το scythe. Κάνε save και μπες στην πόρτα αριστερά σου. Μέσα σκότωσε το τέρας που σου επιτίθεται. Ισως σου φανεί δύσκολο, αλλά προσπάθησε να το σκοτώσεις με το scythe. (Εγώ είχα γυρίσει ανάποδα το mouse και πατούσα σαν "τρελός" το δεξί πλήκτρο του με το αριστερό μου δάχτυλο για να το νικήσω.)



Δείγμα του inventory σου με τα όπλα που κουβαλάς.

Οταν τα καταφέρεις, κάνε examine και operate το radio για να ακούσεις heavy metal μουσική. Από το τραπέζι του μπιλιάρδου πάρε το pool stick. Από τον τοίχο αριστερά πάρε το baseball bat. Κάνε examine και operate την gum machine στην επάνω δεξιά γωνία του τοίχου. Κάνε την operate μέχρι η φωτογραφία σου στο inventory σου να δείξει ότι χαίρεις άκρας υγείας. (Να σε δείχνει να χαμογελάς. Μπορείς να φας μέχρι πέντε φορές.) Κάνε save και φύγε από την αριστερή πόρτα. Τώρα γρήγορα πάρε από το inventory σου και πέτα στα bubbles στο κάτω μέρος της οθόνης ένα από τα δύο chunks of meat που πήρες από την κουζίνα. Αν θες να δεις περί τίνος πρόκειται, κάνε ένα save προτού πετάξεις το meat και προσπάθησε να περάσεις τη γέφυρα. Αφού πεθάνεις, κάνε restore τη θέση σου και συνέχισε κανονικά. Πέρνα γρήγορα τη γέφυρα και μπες στην πόρτα αριστερά. Αφού πεθάνεις, κάνε restore τη θέση σου και συνέχισε κανονικά. Μέσα, πάνω από τις ντουλάπες στα δεξιά, πάρε το weed killer. Στο νεροχύτη κάνε use το glass και το γεμίζεις με νερό. Γύρνα στη γέφυρα. Πάρε από το inventory σου το άλλο chunk of meat και πέτα το στα bubbles στο κάτω μέρος της οθόνης. Πέρνα γρήγορα δεξιά και προχώρα δεξιά άλλες δύο οθόνες, στο κεντρικό δωμάτιο. Εδώ έχεις στη διάθεσή σου δύο διαφορετικούς τρόπους για να φθάσεις στο Level 2.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 1

Από εδώ πήγαινε βόρεια, μετά δεξιά και από το bar φύγε από την επάνω δεξιά γωνία. Βρίσκεσαι στην οθόνη με το σιντριβάνι. Πάρε από το inventory σου το weed killer και κάνε το use στο plant. Πεθαίνει. Κάνε examine και operate την gate, για να ανοίξεις την πόρτα στο σιντριβάνι. Τώρα κάνε examine και operate το σιντριβάνι και στη νέα οθόνη εντόπισε το fountain key, ακριβώς στον αριστερό σου ώμο της αντανάκλασης της εικόνας σου στο νερό. Κάνε examine και pick up στο fountain key, για να το πάρεις. Φύγε κάνοντας κλικ στο Exit και στην κανονική εικόνα εντόπισε τη hole στον τοίχο στα δεξιά της εικόνας. Κάνοντας use το fountain key στη hole ανοίγεις μία μυστική έξοδο. Εξοπλίσου με το pool stick, κάνε οπωσδήποτε save και μπες στην πόρτα αυτή. Σκότωσε το τέρας. Θέλει

αρκετά χτυπήματα. Αν προσέξεις όμως, αυτό δεν θα σε χτυπήσει ούτε μια φορά. Κάνε examine και operate το rope στα αριστερά σου και βρίσκεσαι στο Level 2 του Lodge, μέσα στην Art Gallery. Εδώ μιλάς στον art curator (αν θες, τον σκοτώνεις κιόλας) και κατόπιν τριγυρνάς σκοτώνοντας όλα τα statues που θα συναντήσεις. Ενα από αυτά ρίχνει ένα κλειδί, το οποίο παίρνεις αυτόματα. Με αυτό ξεκλειδώνεις την πόρτα που υπάρχει στην περιοχή αυτή και βγαίνεις έξω. Από εδώ μπαίνεις στην πόρτα που βρίσκεται βόρεια. Είναι η βιβλιοθήκη και μιλάς στη βιβλιοθηκάριο.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 2

Από το κεντρικό δωμάτιο μπες στην πόρτα στα δεξιά σου. Στο δωμάτιο αυτό κάνε examine και operate το radio για να ακούσεις heavy metal μουσική. Πάρε από το inventory σου το full glass of water και κάνε το use στη φωτιά (fire) στο τζάκι. Πάρε το firewood. Τώρα εξοπλίσου με το scythe και κάνε save.

Πάρε το grate από το τζάκι. Σκότωσε την αράχνη που σου επιτίθεται. Μπαίνεις τώρα στο τζάκι και ανεβαίνεις πάνω. Αμέσως σκότωσε τη μέλισσα που σου επιτίθεται. Κάνε πάλι save και μη βγεις αμέσως από το πέρασμα. (Αν θέλεις, δοκίμασέ το για να δεις έναν ακόμη θάνατό σου και μετά κάνε πάλι restore.) Κάνε examine και operate το metal plate, που είναι ακριβώς μπροστά από το άνοιγμα στο έδαφος, για να δεις τι γίνεται. Πάρε το firewood από το inventory σου και κάνε το use στο metal plate στο έδαφος. Τώρα πια κάνε πάλι save, εξοπλίσου με το pool stick και μπες στο άνοιγμα. Βρίσκεσαι στο Level 2 του Lodge. Για τη συνέχεια αυτής της λύσης εμείς ακολουθούμε τη δεύτερη διαδρομή.

LODGE LEVEL 2

Βασικός σκοπός σου είναι να φθάσεις ζωντανός στο Level 3.

Σκότωσε αμέσως αυτό που βρίσκεται στο δωμάτιο προς το οποίο ανεβαίνεις και το οποίο, φυσικά, σου επιτίθεται αυτόματα. Φρόντισε να χτυπάς οριζόντια. Μολονότι απαιτούνται πολλά χτυπήματα, θα τον σκοτώσεις σχετικά εύκολα. Από το πτώμα του παίρνεις ένα βιβλίο.



Αυτή τη θέση πρέπει να φέρεις για να κάνεις ματ.



Στο δωμάτιο με τον chessmaster.

Φύγε βγαίνοντας δεξιά. Στο διάδρομο συνέχισε δεξιά και στη νέα οθόνη κάνε examine & operate και στα δύο ashtray. Στο καθένα βρίσκεις και παίρνεις από μία σφαίρα. Μπες στην πόρτα. Μίλα στον chessmaster. Απάντησε την 1 (Yes). Στη σκακιέρα πρέπει να τον κάνεις ματ, αν και έχεις μόνο έναν ίππο. Ξεκινώντας από το κάτω αριστερά τετράγωνο, όπως κοιτάζεις τη σκακιέρα (το γωνιακό, αυτό δηλαδή που είναι στ' αριστερά του Λευκού Βασιλιά), αρίθμησε τα τετράγωνα από αριστερά προς δεξιά με Α-Θ και από κάτω προς επάνω με 1-8. Οι κινήσεις που έχεις να κάνεις είναι οι εξής:

1. Κλικ στο τετράγωνο Β2 (πηγαίνεις εκεί τον ίππο σου, ενώ αυτός προχωρά υποχρεωτικά ένα τετράγωνο κάτω το γωνιακό του πιόνι).
2. Κλικ στο τετράγωνο Α1 (πηγαίνεις εκεί τον βασιλιά σου, ενώ αυτός προχωρά υποχρεωτικά ένα τετράγωνο κάτω το γωνιακό του πιόνι).
3. Κλικ στο τετράγωνο Γ4 και τον κάνεις ματ.

Ο chessmaster αυτοκτονεί. Τώρα κάνε examine & operate στο dead body και πάρε το chess key που βρίσκεις. Γύρνα πίσω στο διάδρομο. Προχώρα δεξιά. Από εδώ προχώρα προσεκτικά μία οθόνη δεξιά και μπες στη βορινή πόρτα. Εξοπλίσου με το shotgun, κάνε οπωσδήποτε save και προχώρα νότια. Προσπάθησε να περάσεις δεξιά. Μόλις τραβήξει το nailgun -ΜΟΝΟΝ τότε- πυροβόλησέ τον δύο φορές. (Εξαιτίας ενός bug του προγράμματος, και να του έχεις ρίξει μία σφαίρα προηγουμένως, δεν τη μετρά ως επιτυχημένη βολή, με αποτέλεσμα να χάσεις τουλάχιστον μία σφαίρα.) Αφού τον σκοτώσεις, του παίρνεις το nailgun. Εν συνεχεία συνεχίζεις δεξιά και κάνεις examine ballroom door. Είναι κλειδωμένη. Πάρε από το inventory σου το chessmaster's key και κάνε το use στην πόρτα. Την ανοίγεις. Εξοπλίσου με το scythe, κάνε save και μπες στην ανοιχτή πόρτα. Σου επιτίθεται ένας clown. Πρόσεξε, διότι μπορεί να σου κάνει μεγάλη ζημιά. Σκότωσέ τον και πάρε το chainsaw, ένα kewpie doll και ένα

kewpie key. Τώρα φύγε βόρεια, πήγαινε νότια, αριστερά και βόρεια. Από εδώ πήγαινε προσεκτικά νότια, για να μην μπλεχτείς μέσα στις οθόνες. Αριστερά σου βρίσκεται η Art Gallery, στην οποία θα βρεθείς αν ακολουθήσεις την άλλη διαδρομή. (Αν θέλεις, μπαίνεις μέσα, αλλά η πόρτα θα κλείσει πίσω σου και θα πρέπει να σκοτώσεις όλα τα statues για να πάρεις το κλειδί και να ξαναβγείς έξω. Χαμένος χρόνος δηλαδή, ίσως και χαμένη πολύτιμη ενέργειά σου.) Μπες βόρεια στη βιβλιοθήκη. Η βιβλιοθηκάριος σου μιλά, αφού της δίνεις το βιβλίο που πήρες από τον McCain.

Σου δίνει ένα clue για τον chessmaster (μπορείς να το διαβάσεις κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό στο inventory σου), εμείς όμως τον λύσαμε αυτόν το γρίφο. Βγες και πήγαινε δεξιά και μετά βόρεια. Μπες στην πόρτα που βρίσκεται στ' αριστερά σου. Είναι το Piano room. Εδώ κάνε examine και operate την πιο κάτω δεξιά κολόνα (column). Στο κοντινό πλάνο εντόπισε το hooked flail και πάρε το.

Φύγε από αυτό το δωμάτιο και στο διάδρομο μπες στη βορινή πόρτα. Εχοντας το kewpie doll μίλα στον Membership Director. Φύγε και από το διάδρομο πήγαινε δεξιά και στη νέα οθόνη νότια. Βρίσκεσαι έξω από δύο πόρτες. Κάνε examine στην αριστερή. Είναι κλειδωμένη. Πάρε από το inventory σου το kewpie key και κάνε το use επάνω στην πόρτα για να την ανοίξεις. Μπες μέσα.

Προχώρα νότια και εδώ πάρε και τις δύο σημαίες (flags). Μπες στο άνοιγμα μπροστά σου. Από εδώ πάρε τις δύο σανίδες (planks) και κάνε examine & operate στο lunch box (παίρνεις αυτόματα άλλο ένα sandwich. Αν έχεις πληγωθεί, μπορείς να χρησιμοποιήσεις ένα από τα δύο sandwiches στην εικόνα σου στο inventory σου για να γίνεις καλά.) Πήγαινε δεξιά και πάρε άλλη μία σανίδα.



Εδώ πρέπει να σκοτώσεις τον Principal Herrill, τον υπεύθυνο για ό,τι διαβολικό συμβαίνει στην πόλη.

Εξοπλίσου με το scythe και κάνε οπωσδήποτε save. Μπες στην πόρτα στα δεξιά σου και σκότωσε το σκελετό. Πρόσεξε, διότι είναι επικίνδυνος. Πάρε το lighter fluid από τα δεξιά (αν και δεν ξέρω σε τι χρησιμεύει). Γύρνα πίσω και εδώ κάνε examine & operate τις masks στον βορινό τοίχο. Γύρνα την αριστερή μάσκα τέσσερις φορές και τη δεξιά επτά. Ανοίγεις ένα μυστικό πέρασμα. Μπαίνεις μέσα και βρίσκεσαι σε ένα δωμάτιο με πλυντήρια. Προχώρα νότια και κάνε examine στα ρούχα (clothes) στο τραπέζι στα δεξιά σου. Είναι της Stephanie!!! Κάνε ξανά save και μπες στην πόρτα βόρεια.



Στο Mystery of Mercy.

Μπαίνοντας βρίσκεσαι σε μία ακόμη time-puzzle. Ετσι πρέπει να ενεργήσεις σχετικά γρήγορα.

Προχώρα αριστερά και πάρε από το έδαφος την pipe και το wrench. Συνέχισε αριστερά και πάρε από το έδαφος τις άλλες δύο pipes. Κάνε μία οθόνη πίσω και πρόσεξε ότι στο σημείο όπου βγαίνει ο ατμός είναι σπασμένη η σωλήνα.

Κάνε examine και operate τη valve που βρίσκεται στο πάνω μέρος του πιο αριστερού ντεπόζιτου (tank). Πάρε από το inventory σου το wrench και κάνε το use στη σπασμένη σωλήνα (broken pipe), από την οποία έβγαινε προηγουμένως καπνός. Στο inventory σου συνδύασε κατά τέτοιον τρόπο τις τρεις σωλήνες, ώστε να σχηματίσουν μία καινούρια που να έχει το σχήμα ενός S. Τώρα πάρε αυτή τη σωλήνα και κάνε την use στη σωλήνα ακριβώς δίπλα στη valve που γύρισες μόλις πριν. Κάνε ξανά examine και operate τη valve.

Ανοίγεις το boiler και βλέπεις ένα κλειδί. Πάρε το κλειδί και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Με το κλειδί αυτό ξεκλείδωσε την πόρτα, εξοπλίσου με το scythe και κάνε πάλι save. Μπες μέσα στην πόρτα και σκότωσε τον ηλεκτρολόγο που σου επιτίθεται. Κάνε οπωσδήποτε save και προχώρα αριστερά. Εδώ πολύ γρήγορα πάρε από το inventory σου δύο σανίδες (plank) και κάνε τες κλικ στη λάβα (lava).

Πέρασε πολύ γρήγορα απέναντι, προτού αυτές καούν. Μπαίνοντας στο νέο δωμάτιο, αρχίζει να "πέφτει" το ταβάνι. Γρήγορα πάρε από το inventory σου τις δύο σημαίες (flags) και κάνε τες use στα cement base. Οταν το ταβάνι αγγίξει τις δύο σημαίες, θα ανοίξει η πόρτα στα δεξιά σου. Κάνε πάλι save και μπες μέσα. Σκότωσε το φύλακα και κάνε examine & ope-

rate το σχοινί για να ανεβείς πάνω. Βρίσκεσαι στο Level 3 του Lodge.

LODGE LEVEL 3

Βασικός σκοπός σου είναι να σώσεις τη Stephanie.

Στο επίπεδο αυτό υπάρχουν αρκετές εναλλακτικές λύσεις ως προς το τι πρέπει να κάνεις σε κάθε δωμάτιο. Ξεκινώντας πάρε τα nails που βρίσκονται πίσω σου. Οντας εξοπλισμένος με το scythe, κάνε οπωσδήποτε save και προχώρα αριστερά.

TEMPLE OF ABSTINENCE

Εχεις δύο δυνατότητες: είτε περιμένεις τον χοντρό να τελειώσει το φαγητό του και, μόλις σου επιτεθεί, τον σκοτώνεις με το scythe (έτσι δεν σου επιτίθεται ο άλλος τύπος) είτε οπλισμένος με το shotgun κάνεις operate the hamburger, οπότε πρέπει να σκοτώσεις και τους δύο, ξοδεύοντας όμως έτσι πολύτιμες σφαίρες. Σε κάθε περίπτωση κάνε save και προχώρα βόρεια.

TEMPLE OF MOTHERLY LOVE

Εδώ πρέπει να σκοτώσεις και τα τρία παιδιά. Μετά προχωράς βόρεια.

TEMPLE OF THE MYSTERY OF RELIGION

Απάντησε, λέγοντας τις: 1, 1, 2, 1 & 4 και θα σε αφήσουν ήσυχο. Διαφορετικά, πρέπει να μονομαχήσεις μαζί τους. Εν συνεχεία, φύγε από την πιο αριστερή έξοδο.

VIETNAM HUT

Κάνε examine και operate το gas can δεξιά σου, για να γεμίσεις το chainsaw. Μην πειράξεις ακόμη το box. Εξοπλίσου με το shotgun, κάνε save και προχώρα νότια.



Στο Mystery of Beauty.

TEMPLE OF THE MYSTERY OF MORALITY

Εδώ σκότωσε αμέσως τον βετεράνο με το όπλο σου (θέλει τρεις σφαίρες). Τώρα πια ξαναγύρνα βόρεια και κάνε examine & operate το box στα δεξιά σου. Βρίσκεις καινούριες σφαίρες. Γύρνα νότια και, αφού εξοπλιστείς με το nailgun, κάνε save. Προχώρα δεξιά.

TEMPLE OF THE MYSTERY OF FLESH

Είναι ο Mr Pottsdam! Σκότωσέ τον. Θα χρειαστείς οκτώ βολές. Φύγε βόρεια.

MYSTERY OF LUST

Εδώ έχεις δύο δυνατότητες: είτε αρνείσαι να πληρώσεις, οπότε τη σκοτώνεις με το nailgun (θέλεις επτά βολές ακριβώς), είτε δέχεσαι την προσφορά της και πληρώνεις τα 200 δολάρια. Στην περίπτωση αυτή "κολλάς" και έχεις περιορισμένο χρόνο για να γιατρευτείς. Φύγε αμέσως αριστερά. (Αν την έχεις σκοτώσει, οπότε έχεις όσο χρόνο θέλεις, πάρε από το πάτωμα τον mirror και μετά φύγε αριστερά.)

MYSTERY OF BEAUTY

Ανάλογα με το τι έχεις κάνει πριν, έχεις και εδώ δύο επιλογές. Αν έχεις "κολλήσει", πρέπει να τη σκοτώσεις και γρήγορα. Αν, όμως, σκότωσες τη γυναίκα προηγουμένως και έχεις τον καθρέφτη, απάντησέ της την 2 και δώσε της τον καθρέφτη. Στην τελευταία περίπτωση μπορείς να περάσεις ασφαλής αριστερά.

MYSTERY OF PAIN

Αν έχεις "κολλήσει", πάρε γρήγορα τη σύριγγα από το έδαφος και στο inventory σου κάνε την κλικ στη φωτογραφία σου για να γίνεις καλά. Εχεις, ομοίως, δύο δυνατότητες: είτε σκοτώνεις τον βασανιστή με το pool stick πηγαίνοντας κοντά του είτε βασανίζεις τον κρατούμενο με το hooked flail. Μετά φύγε βόρεια.

MYSTERY OF CHARITY

Εδώ απάντησε ό,τι θέλεις. Αφού σκοτώσεις τον τύπο, φύγε αριστερά.

MYSTERY OF MERCY

Και εδώ έχεις δύο δυνατότητες: είτε πολεμάς τον μονομάχο με το scythe, οπότε παίρνεις και ένα σπαθί, είτε σκοτώνεις τους γέροντες. Τρως στη συνέχεια ένα sandwich, αν έχεις πρόβλημα με την υγεία σου, εξοπλίζεσαι με το shotgun, κάνεις save και πηγαίνεις δεξιά.

TV VIOLENCE ROOM

Στον πρώτο ρίξε με το όπλο όσο πιο γρήγορα μπορείς. Πρόσεξε, διότι οι βολές του είναι θανατηφόρες. (Φρόντισε να μείνεις με τουλάχιστον 5-6 σφαίρες που θα σου χρειαστούν μετά.)

Στο ρομπότ που ακολουθεί εξοπλίσου με το scythe και θα το σκοτώσεις σχετικά εύκολα. Μετά φάε το τελευταίο σου sandwich για να γίνεις εντελώς καλά, εξοπλίσου πάλι με το shotgun, κάνε save και μπες στην έξοδο βόρεια.

INNER SANCTUM

Χμ... Πίσω από όλα αυτά ήταν ο Principal Herrill! Σκότωσέ τους αμέσως με τις σφαίρες. (Αρχισε να πυροβολείς πρώτος, αν θέλεις να ζήσεις.) Είναι η μόνη σου δυνατότητα. Μετά περνάς αυτόματα στο...

...CHAPEL OF LOVE

Εδώ έχεις τη δυνατότητα να δεις τα δύο διαφορετικά φινάλε. Κάνε πρώτα save. Διάλεξε το αριστερό χέρι (είναι και το πιο σωστό) και θα παντρευτείς τη Stephanie ζώντας στο Harvest, αλλά πεθαίνοντας στην "κανονική" σου ζωή. Κάνε restore την τελευταία θέση και διάλεξε το δεξί χέρι, οπότε και σκοτώνεις τη Stephanie. Στην περίπτωση αυτή ζεις μεν, αλλά γίνεσαι ένας serial killer!!! ■

Ενας μήνας γεμάτος δραστηριότητες αναμένεται να είναι ο Νοέμβριος για το GameNet και τους φίλους του. Τόσο το on-line τουρνουά μας στα TetriNet και Warcraft 2 όσο και ο διπλός live διαγωνισμός του Grand Prix I, είναι σίγουρο πως θα προσελκύσουν για ακόμη μία φορά το ενδιαφέρον των gamers.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Storm Rider

ΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΑΣ

Ξεκινάμε με τους κανόνες του on-line τουρνουά, για τις εξελίξεις του οποίου θα σας ενημερώνουμε συνεχώς.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟ TETRINET

1. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι συνδρομητές της CompuLink που έχουν serial number για το GameNet. Οι δηλώσεις συμμετοχής στο διαγωνισμό γίνονταν δεκτές μέχρι και τα μεσάνυχτα της 15ης Οκτωβρίου. Οι συμμετέχοντες θα οργανωθούν σε ομάδες των οκτώ παικτών. Κάθε ομάδα θα ορίσει έναν αρχηγό, οι αποφάσεις του οποίου είναι δεσμευτικές για την ομάδα και με τον οποίο ο υπεύθυνος διεξαγωγής του διαγωνισμού θα μπορεί να συζητά οποιαδήποτε στιγμή θέματα που τυχόν έχουν προκύψει και απαιτείται η λήψη απόφασης. Σε περίπτωση που τα θέματα αυτά πρέπει να λυθούν άμεσα, ο αρχηγός θα πρέπει να είναι έτοιμος να υποβάλει την πρότασή του ή να λάβει την απόφασή του ακόμα και χωρίς τη σύμφωνη γνώμη των μελών, η οποία σε καμία περίπτωση εξάλλου δεν θα απαιτείται από τον υπεύθυνο διεξαγωγής του διαγωνισμού. Οι αγώνες θα διαρκούν όσο χρειαστεί για την τελική νίκη. Οι ώρες και ημέρες διεξαγωγής των αγώνων που θα αναφέρονται στο επίσημο πρόγραμμα του διαγωνισμού μπορούν να αλλαχθούν, αν υπάρχει αμοιβαία συμφωνία των ομάδων.

2. Σε κάθε αγώνα θα λαμβάνουν μέρος δύο από τις ομάδες που θα δημιουργηθούν, ενώ το πρόγραμμα των αγώνων θα διαμορφωθεί έπειτα από κλήρωση, η ημερομηνία και η ώρα πραγματοποίησης της θα ανακοινωθούν δημόσια. Από κάθε ομάδα θα μπορούν να διαγωνιστούν σε κάθε αγώνα τρεις παίκτες, οι οποίοι θα επιλέγονται κάθε φορά από την ίδια την ομάδα. Σε περίπτωση που κάποια ομάδα διαθέτει έναν ή δύο μόνο παίκτες κατά τη διάρκεια του αγώνα, τότε θα παίζει μόνο με αυτούς, ενώ η αντίπαλη μπορεί να έχει στην arena και τους τρεις δικούς της. Στους αγώνες θα υπάρχει και παρατηρητής της CompuLink, ο οποίος θα αναλαμβάνει το ρόλο του server. Αν κάποιος παίκτης βγει από τον αγώνα για οποιονδήποτε λόγο, το παιχνίδι θα συνεχίζεται κανονικά, εκτός αν υπάρχει γενικότερο πρόβλημα (μπορεί βέβαια στη συνέχεια να ξαναμπεί, μια και το παιχνίδι παρέχει αυτήν τη δυνατότητα).

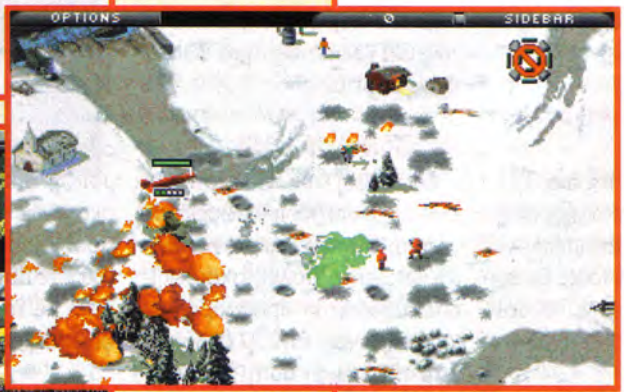
3. Νικήτρια ομάδα αναδεικνύεται αυτή που θα κερδίσει πρώτη δύο παιχνίδια και παίρνει 4 βαθμούς, αν το σκορ είναι 2-0, και 3, αν το σκορ είναι 2-1. Η ηττημένη ομάδα βαθμολογείται αντίστοιχα με 1 και 2 βαθμούς. Ομάδα της οποίας κανένας παίκτης δεν προσήλθε για να αγωνιστεί, βαθμολογείται με 0 βαθμούς. Οι αγώνες θα διεξάγονται με classic rules και έπειτα από κάθε παιχνίδι η winlist θα μηδενίζεται.

4. Οι παίκτες θα πρέπει να μπουν απευθείας στον server με όνομα Tetrinet ή vantor, μόλις εμφανιστεί στο GameNet. Ο server αυτός θα ανήκει αποκλειστικά στους διαγωνιζόμενους και δεν θα επιτρέπεται η είσοδος κανενός άλλου παίκτη κατά τη διάρκεια των αγώνων του διαγωνισμού. Κανένας άλλος χρήστης του GameNet δεν έχει δικαίωμα να χρησιμοποιεί το nickname Tetrinet, vantor ή παράγωγα αυτών για οποιονδήποτε λόγο.

5. Οι αγώνες θα διεξάγονται με τα default settings του παιχνιδιού, εκτός αν και οι δύο ομάδες ζητήσουν, με αμοιβαία συμφω-

RED ALERT





νία, κάποια αλλαγή από τον server. Η ομάδα που θα συγκεντρώσει, με το πέρας του διαγωνισμού, την υψηλότερη βαθμολογία ανακηρύσσεται νικήτρια και οι παίκτες της θα διαγωνιστούν μεταξύ τους για τα δώρα σε δεύτερη φάση, οι λεπτομέρειες της οποίας θα ανακοινωθούν εν καιρώ. Σε περίπτωση μεγάλης συμμετοχής στο διαγωνισμό, είναι δυνατό να υπάρξει και γύρος play-offs - σε κάθε περίπτωση αυτό θα αποφασιστεί πριν από την έναρξη του πρώτου αγώνα.

6. Απαγορεύονται αυστηρά η αλλοίωση των αυθεντικών αρχείων του παιχνιδιού και η χρησιμοποίηση cheats, nukes ή άλλων κόλπων και μεθόδων "βρώμικου" παιχνιδιού. Σε κάθε τέτοια περίπτωση που γίνει αντιληπτή, η ομάδα που υποπίπτει στο παράπτωμα θα αποκλείεται από το διαγωνισμό, ακόμα κι αν ο παίκτης "αμάρτησε" με προσωπική του πρωτοβουλία. Η CompuLink Network διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για την ομαλότερη διεξαγωγή του.

QUAKE



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΣΤΟ WARCRAFT 2

1. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι συνδρομητές της CompuLink που έχουν serial number για το GameNet. Οι δηλώσεις συμμετοχής στο διαγωνισμό γίνονταν δεκτές μέχρι και τα μεσάνυχτα της 15ης Οκτωβρίου. Οι συμμετέχοντες θα οργανωθούν σε ομάδες των οκτώ παικτών. Κάθε ομάδα ορίζει έναν αρχηγό, οι αποφάσεις του οποίου είναι δεσμευτικές για την ομάδα, και με τον οποίο ο υπεύθυνος διεξαγωγής του διαγωνισμού μπορεί να συζητά οποιαδήποτε στιγμή θέματα που τυχόν έχουν προκύψει και απαιτείται η λήψη απόφασης. Σε περίπτωση που τα θέματα αυτά πρέπει να λυθούν άμεσα, ο αρχηγός θα πρέπει να είναι έτοιμος να υποβάλει την πρότασή του ή να λάβει την απόφασή του ακόμα και χωρίς τη σύμφωνη γνώμη των μελών, η οποία σε καμία περίπτωση εξάλλου δεν θα απαιτείται από τον υπεύθυνο διεξαγωγής του διαγωνισμού. Οι ώρες και ημέρες διεξαγωγής των αγώνων που θα αναφέρονται στο πρόγραμμα του διαγωνισμού μπορούν να αλλαχθούν, αν υπάρχει αμοιβαία συμφωνία των ομάδων.

2. Σε κάθε αγώνα θα λαμβάνουν μέρος δύο από τις ομάδες που θα δημιουργηθούν, ενώ το πρόγραμμα των αγώνων θα διαμορφωθεί έπειτα από κλήρωση, η ημερομηνία και η ώρα πραγματοποίησης της θα ανακοινωθούν δημόσια. Από κάθε ομάδα θα μπορούν να διαγωνιστούν σε κάθε αγώνα δύο ή τρεις παίκτες, οι οποίοι θα επιλέγονται κάθε φορά από την ίδια την ομάδα. Σε περίπτωση που κάποια ομάδα διαθέτει έναν μόνο παίκτη την ώρα που έχει αγώνα, τότε ο παίκτης αυτός θα διαγωνιστεί μόνος του εναντίον δύο ή τριών αντιπάλων. Γενικά, κάθε ομάδα έχει δικαίωμα να συμμετάσχει σε κάθε αγώνα με τους maximum επιτρεπτούς παίκτες (τρεις).

3. Πριν από κάθε αγώνα θα αποφασίζεται, με αμοιβαία συμφωνία, ο αριθμός των εξόδων από το παιχνίδι που δικαιούται κάθε παίκτης για λόγους διακοπής σύνδεσης, υψηλού ping κ.λπ. Οποιος ξεπεράσει τον προκαθορισμένο αριθμό, θα αποκλείεται από τη συνέχεια του αγώνα, ασχέτως αν ευθύνεται ο ίδιος για τα προβλήματα σύνδεσής του ή όχι. Σε περίπτωση που οι διαγωνιζόμενες ομάδες αμελήσουν να καθορίσουν αυτόν τον αριθμό εξόδων, θεωρούνται ως default οι 2 για κάθε παίκτη. Επειτα από κάθε επιτρεπτή διακοπή, ο παίκτης που έφυγε θα πρέπει να επανέλθει στο Kali chat μέσα σε διάστημα 5 λεπτών. Αν έρθει, θα φορτώνεται το τελευταίο save και ο αγώνας θα συνεχίζεται κανονικά. Διαφορετικά, ο αγώνας θα συνεχίζεται χωρίς αυτόν ή θα περατώνεται, αν η ομάδα δεν έχει άλλον παίκτη.

4. Εάν μετά το πέρας 60 λεπτών δεν υπάρχει τελικός νικητής, τότε θεωρείται ως τέτοιος αυτός που έχει συγκεντρώσει το μεγαλύτερο άθροισμα Kills + 5x Razings (δηλαδή τα razings πολλαπλασιάζονται επί 5 και μετά προστίθενται στα kills). Ο νικητής κάθε αγώνα παίρνει 3 βαθμούς και ο ηττημένος 1. Ομάδα της οποίας δεν προσήλθε κανένας παίκτης, προκειμένου να αγωνιστεί σε κάποιον αγώνα, βαθμολογείται με 0 βαθμούς. Εάν κάποιος αγώνας λήξει ισόπαλος, θα κερδίσει αυτός με τον περισσότερο χρυσό (Gold). Αν και εδώ υπάρχει ισοβαθμία, οι δύο ομάδες παίρνουν από 2 βαθμούς η καθεμία. Κάθε ομάδα θα αγωνιστεί από μία φορά με όλες τις άλλες και, μετά το πέρας των αγώνων, οι 4 πρώτες ομάδες θα

WARCRAFT 2



αγωνιστούν μεταξύ τους για την ανάδειξη της νικήτριας, στη δεύτερη πλέον φάση του τουρνουά. Τα αποτελέσματα των μεταξύ τους αγώνων της πρώτης φάσης θα ληφθούν υπόψη στη δεύτερη, στην οποία θα απαιτηθούν δύο συνολικά νίκες για την πρόκριση στον ομαδικό τελικό, όπου και θα ανακηρυχθεί η νικήτρια ομάδα. Στην τρίτη φάση, οι 8 παίκτες της νικήτριας ομάδας θα διαγωνιστούν μεταξύ τους για τα 3 βραβεία του διαγωνισμού. Οι λεπτομέρειες αυτής της φάσης θα ανακοινωθούν εν καιρώ.

5. Οι αγώνες θα εποπτεύονται από παρατηρητή της CompuLink, ο οποίος θα ανακοινώνει τη θέση του στην αρχή του αγώνα και δεν θα πρέπει να τον πλησιάσει κανείς κατά τη διάρκειά του (να μπει δηλαδή σε ζώνη που βρίσκεται στην εμβέλεια των μονάδων του παρατηρητή). Οποιος το κάνει, αρχικά του γίνεται παρατήρηση και στη συνέχεια η ομάδα του ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ.

Οι παίκτες οφείλουν να βρίσκονται στο Kali chat 10 λεπτά πριν από την προκαθορισμένη ώρα έναρξης του αγώνα. Μόλις ο παρατηρητής δώσει την εκκίνηση του παιχνιδιού, εισέρχονται στο chatroom του Warcraft, στην οποία ο παρατηρητής ανακοινώνει την πίστα όπου θα διαγωνιστούν. Οι παίκτες στη συνέχεια μπαίνουν στο παιχνίδι, όπου και αρχίζουν ΑΜΕΣΩΣ τις ενέργειές τους, χωρίς καμιά απολύτως περίοδο ανακωχής. Τυχόν ερωτήσεις προς τον παρατηρητή για γενικότερα θέματα εκτός του συγκεκριμένου αγώνα θα πρέπει ΑΥΣΤΗΡΑ να υποβάλλονται πριν από την έναρξη του παιχνιδιού. Το Fog of War θα είναι πάντοτε στη θέση ON.

6. Απαγορεύονται αυστηρά η αλλοίωση των αυθεντικών αρχείων του παιχνιδιού και η χρησιμοποίηση cheats, nukes ή άλλων κόλπων και μεθόδων "βρώμικου" παιχνιδιού. Σε κάθε τέτοια περίπτωση που γίνει αντιληπτή, η ομάδα που υποπίπτει στο παράπτωμα θα αποκλείεται από το διαγωνισμό, ακόμα κι αν ο παίκτης "αμάρτησε" με δική του πρωτοβουλία. Η CompuLink Network διατηρεί το δικαίωμα αλλαγής των όρων του διαγωνισμού σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για την ομαλότερη διεξαγωγή του.

Καλή επιτυχία σε όλους!

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ GRAND PRIX

Μην ξεχνάτε το πρώτο μεγάλο Grand Prix των games, το οποίο επιφυλάσσει εκπληκτικά δώρα στους νικητές. Περισσότερες πλη-

ροφορίες θα βρείτε σε άλλες σελίδες του περιοδικού, ενώ όσοι δεν το έχετε κάνει ήδη, μην αμελήσετε να συμπληρώσετε το κουπόνι που περιλαμβάνεται στην παρούσα στήλη και να το στείλετε στα γραφεία του περιοδικού, για να εξασφαλίσετε τη συμμετοχή σας στο ένα ή και στα δύο παιχνίδια (Red Alert και Quake).

Ας δούμε όμως και τους κανονισμούς του Grand Prix.

1. Οι διαγωνιζόμενοι θα αναμετρηθούν στον πρώτο γύρο του διαγωνισμού ανά τετράδες, οι οποίες θα καθοριστούν έπειτα από κλήρωση που θα γίνει παρουσία των ενδιαφερομένων. Σε περίπτωση που ο αριθμός των συμμετεχόντων δεν είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 4, θα υπάρξουν αναγκαστικά κάποια groups που θα αποτελούνται από 2 ή 3 παίκτες, με την προϋπόθεση όμως ότι ο αριθμός των groups που τελικά θα δημιουργηθούν να είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 4.

2. Η πίστα όπου θα διεξαχθεί κάθε γύρος θα καθοριστεί έπειτα από κλήρωση που θα γίνει επίσης παρουσία των ενδιαφερομένων. Κάθε αγώνας θα διαρκεί για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, το οποίο θα ανακοινωθεί έγκαιρα στους παίκτες και θα είναι ευθέως ανάλογο του αριθμού των συμμετεχόντων. Μετά το πέρας του χρονικού αυτού διαστήματος, ένας από τους παίκτες της τετράδας, και πιο συγκεκριμένα αυτός, τα στατιστικά του οποίου θα υπερτερούν έναντι αυτών των υπολοίπων διαγωνιζόμενων, θα προκρίνεται στον επόμενο γύρο του διαγωνισμού.

3. Οι νικητές των groups συνεχίζουν τη μεταξύ τους αναμέτρηση με τον ίδιο ακριβώς τρόπο σε διαδοχικούς γύρους, μέχρι τη στιγμή που, εάν διεξαχθεί ένας γύρος ακόμη, θα απομείνουν λιγότεροι παίκτες από τον αριθμό των δώρων του διαγωνισμού. Τότε, ξεκινά μία φάση αγώνων μπαράζ, στην οποία θα συμμετέχουν, έπειτα από δημόσια κλήρωση, τόσοι παίκτες όση είναι η διαφορά των εναπομείναντων διαγωνιζόμενων και διαθέσιμων δώρων, πολλαπλασιαζόμενη επί δύο. Οι αγώνες μπαράζ γίνονται με ζευγάρια και οι ηττημένοι κάθε αγώνα αποχωρούν από τη συνέχεια του διαγωνισμού έτσι ώστε τελικά να απομείνουν τόσοι παίκτες όσα είναι και τα βραβεία.

4. Οι εναπομείναντες παίκτες θα χωριστούν με κλήρωση σε 4 groups. Οι νικητές των 4 groups θα χωριστούν, πάντα με κλήρωση, σε 2 ζευγάρια, οι νικητές των οποίων θα διαγωνιστούν μεταξύ τους στον Μεγάλο Τελικό διεκδικώντας το χρηματικό έπαθλο των 500.000 δρχ., ενώ οι δύο ηττημένοι στον Μικρό Τελικό διεκδικώντας το τρίτο βραβείο. Οι ηττημένοι των 4 groups θα μοιραστούν τα υπόλοιπα δώρα, με βάση τα στατιστικά που πέτυχαν. Σε περίπτωση που υπάρξει ισοβαθμία σε κάποιες θέσεις, θα διεξαχθούν αντίστοιχοι αγώνες μπαράζ.

5. Οι διοργανωτές διατηρούν το δικαίωμα παροχής περαιτέρω διευκρινίσεων καθώς και τροποποίησης των παρόντων κανονισμών, εάν αυτό κριθεί αναγκαίο για την ομαλότερη διεξαγωγή των διαγωνισμών. Τα προαναφερθέντα ισχύουν τόσο για το διαγωνισμό του Red Alert όσο και για αυτόν του Quake. Το αγωνιστικό πρόγραμμα θα καταρτιστεί με τέτοιον τρόπο, ώστε όσοι έχουν δηλώσει συμμετοχή και στα δύο παιχνίδια να μη δίνουν ταυτόχρονα τους αντίστοιχους αγώνες. Αφού το πρόγραμμα οριστικοποιηθεί και ανακοινωθεί στους διαγωνιζομένους, αυτοί είναι υποχρεωμένοι να παρευρίσκονται στο χώρο διεξαγωγής των αγώνων την προκαθορισμένη ώρα. Εάν αυτό δεν συμβεί, οι διοργανωτές μπορούν να αποφασίσουν τον αποκλεισμό τους χωρίς καμία προειδοποίηση.

6. Με τη συμμετοχή τους στο διαγωνισμό, όλοι οι παίκτες θεωρείται ότι αποδέχονται τους προαναφερόμενους κανονισμούς στην ολότητά τους, καθώς επίσης τις αποφάσεις που θα λαμβάνει ο εξουσιοδοτημένος από τους διοργανωτές υπεύθυνος διεξαγωγής του διαγωνισμού σε κάθε περίπτωση.

Δυστυχώς, φίλοι μας, δεν έμεινε χώρος για περισσότερες ειδήσεις αυτόν το μήνα. Επιφυλασσόμεθα όμως να σας αποζημιώσουμε στο επόμενο τεύχος, με μια μεγάλη ποικιλία θεμάτων. Μέχρι τότε, μην ξεχνάτε: The game is afoot! ■

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Οσοι από τους αναγνώστες του **PC MASTER** επιθυμούν να λάβουν μέρος στα **τουρνουά των παιχνιδιών Red Alert και Quake**, τα οποία θα διεξαχθούν στο πλαίσιο του **Grand Prix I**, και δεν έχουν στείλει ακόμα το δελτίο εκδήλωσης ενδιαφέροντος συμμετοχής, μπορούν να προσέλθουν την Παρασκευή, 21 Νοεμβρίου, από τις 12 το μεσημέρι έως τις 5 το απόγευμα, στο **Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών** (Λεωφ. Κηφισίας 124, έναντι Γηροκομείου) και να δηλώσουν τη συμμετοχή τους στον ειδικά διαμορφωμένο χώρο που θα διατίθεται για αυτόν το σκοπό στην έκθεση **"Computer Show"**.

Οι αγώνες θα ξεκινήσουν το **Σάββατο, 22 Νοεμβρίου**. Ολοι οι παίκτες θα πρέπει να παρευρίσκονται εκείνη την ημέρα στην έκθεση από νωρίς το πρωί, προκειμένου να ενημερωθούν για τις ώρες διεξαγωγής των αγώνων τους.

Role Playing Games

MAGIC: THE GATHERING - TEMPEST



Το Weatherlight αφήνει πίσω του το φως της Dominaria και κατευθύνεται προς τον σκοτεινό πλανήτη του Rath, με σκοπό να σώσει τον Captain Sissay. Ο Gerrard και το πλήρωμά του θα αντιμετωπίσουν το σκάφος του Volrath, το Predator, και θα συγκρουσθούν με καινούριες δυνάμεις μαγείας προσπαθώντας να φθάσουν στο κάστρο του. Το Tempest είναι το καινούριο expansion του Magic και μπορεί είτε να υπάρξει μόνο του είτε να συνδυασθεί με όλες τις προηγούμενες εκδόσεις του παιχνιδιού.

Διατίθεται σε decks των 60 καρτών και boosters των 15 καρτών. Τιμή deck 3.300 δρχ./Τιμή booster 1.100 δρχ.

MIDDLE-EARTH: THE WIZARDS CASUAL COMPANION

Ο καλύτερος οδηγός για όσους ξεκινούν το βραβευμένο συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες. Παρά το ότι απευθύνεται κυρίως σε καινούριους παίκτες, αποτελεί χρήσιμο βοήθημα και για τους έμπειρους, λόγω του ότι περιέχει σενάρια και ιδέες για "καλές" τράπουλες. Κάνει αναφορά κυρίως στις κάρτες του Middle-Earth: The Wizards, αλλά και επιλεκτικά σε κάποιες από τις σειρές Middle-Earth: The Dragons και Middle-Earth: Dark Minions.

Τιμή 2.560 δρχ.



TEMPEST PRECONSTRUCTED DECKS



Στον ζοφερό πλανήτη του Rath το ιπτάμενο σκάφος Weatherlight συγκρούεται με καινούριες δυνάμεις μαγείας!

Οι νέες προκατασκευασμένες τράπουλες Tempest απευθύνονται στους έμπειρους παίκτες του Magic και διατίθενται σε τέσσερα διαφορετικά decks των 60 καρτών. Αν το στιλ παιχνιδιού που σας ταιριάζει είναι αυτό του "ψυχρού υπολογιστή", διαλέξτε το μπλε deck "Deep Freeze". Αν προτιμάτε το σκληρό, γρήγορο αλλά συνάμα διασκεδαστικό παιχνίδι, αφανίστε τους αντιπάλους σας με τις στρατιές των πλασμάτων του πράσινου deck "The Swarm". Ρίξτε στους αντιπάλους σας τις "φωτιές" του κόκκινου deck "Flames of Rath" και γνωρίστε καινούρια άγρια πλάσματα και νέους τρόπους πρόκλησης άμεσης ζημιάς. Με το μαύρο deck το Weatherlight αντιμετωπίζει τα slivers. Η ομώνυμη τράπουλα "The Slivers" είναι φτιαγμένη έτσι ώστε να μεγιστοποιεί τη δύναμη αυτών των πλασμάτων.

Τιμή deck 3.300 δρχ.

Προσοχή: Οι κανόνες του Magic: The Gathering δεν εσωκλείονται στις τράπουλες.

MIDDLE-EARTH: THE LIDLESS EYE COMPANION

Χρήσιμος και ενδιαφέρων οδηγός για όποιον θέλει να μάθει τα μυστικά του αυτόνομου expansion του Middle-Earth: The Lidless Eye.

Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Πλήρεις κανόνες του παιχνιδιού με βασικές στρατηγικές.
- Ανάλυση της φύσης των Ringwraiths, με αναφορά στις φιλοδοξίες τους και το πώς ο καθένας τους κερδίζει την εύνοια του Dark Lord.
- Έξι έγχρωμους χάρτες που αντιστοιχούν σε κάρτες του παιχνιδιού.
- Οδηγίες για συμμετοχή σε τουρνουά.
- Αρκετά σενάρια που αναφέρονται σε συγκεκριμένες ιστορίες και παίζονται με ειδικούς κανόνες.

Τιμή 3.200 δρχ.

HEROES OF DEFIANCE

Τυχοδιώκτες, μισθοφόροι, κατάσκοποι - όλοι μπορούν να γίνουν ήρωες των καταπιεσμένων! Στο Heroes of Defiance θα βρείτε κανόνες για να υποδυθείτε τους γενναιότερους μαχητές της ελευθερίας στον κόσμο του Fifth Age. Περιέχει περιπέτεια που συνεχίζει το θρύλο της σειράς "Dragons of a New Age", καθώς οι ήρωες προσπαθούν να εξοντώσουν τον Δράκο Uhellendros.

Supplement για το Dragonlance: Fifth Age/Για narrators και παίκτες του Fitth Age/Τιμή 6.720 δρχ.

SAGA FATE DECK

Οι καινούριοι κανόνες για το Dragonlance Saga τώρα και σε διαφορετική μορφή. Σημαντικό προϊόν για εκείνον τον παίκτη του Dragonlance Fifth Age ο οποίος, έχοντας ήδη το Fifth Age Role Playing Game, μπορεί να προσθέσει ακόμη ένα σετ καρτών στο παιχνίδι. Στο Fate Deck θα βρείτε προαιρετικούς κανόνες και, επιπλέον, το καινούριο card game Dragon Wars!



Απευθύνεται τόσο στους φανατικούς των Dragonlance Novels όσο και στους παίκτες των συλλεκτικών παιχνιδιών με κάρτες. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι μία εκδοχή των κανόνων του role playing game μαζί με μία mini περιπέτεια και bonus το καινούριο παιχνίδι με κάρτες Dragon Wars.

Accessory του Dragonlance Fifth Age/Για τους αναγνώστες των Dragonlance Novels, τους παίκτες των συλλεκτικών παιχνιδιών με κάρτες και όλους τους παίκτες των role playing games/Τιμή 3.360 δρχ.

THE NORTHERN WASTE

Accessory του Middle-Earth RPG, που εξερευνά την αχανή περιοχή του Forodwaith, χώρα παγωμένης τούνδρας και σκληρού ψύχους.

Οντας κάποτε τμήμα του Βασιλείου του Morgoth, του Μαύρου Εχθρού του Κόσμου, τα πέρατα του Forodwaith έγιναν το καταφύγιο των Πολεμιστών του Πάγου, οι οποίοι είναι γνωστοί ως Lossoth.

Βασίλειο του Middle-Earth για το ομώνυμο παιχνίδι της ICE/Τιμή 8.900 δρχ.

RAVENLOFT: DOMAINS OF DREAD

Τόμος με σκληρό εξώφυλλο που αναθεωρεί εξ ολοκλήρου τη σειρά γοτθικού τρόμου του Ravenloft, μετατρέποντας το παλιό βασίλειο σε ολοκληρωμένο campaign.

Νέοι κανόνες για τη δημιουργία χαρακτήρων που ζουν στα βασίλεια, καινούριο σύστημα μαγείας και ζαριές για έλεγχο του φόβου είναι μερικές από τις αλλαγές που θα βρείτε στις σελίδες του.

Campaign rulebook για το Ravenloft/Για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Τιμή 10.360 δρχ.

POWERS & PANTHEONS

Δεύτερος τόμος της σειράς που αναφέρεται στους θεούς των Forgotten Realms και τα avatars τους. Συνεχίζει από το σημείο όπου σταματά το Faiths & Avatars και περιέχει πληροφορίες για τους θεούς, τις θρησκευτικές τάξεις των πιστών τους και πολλά άλλα. Από τα βασικότερα προϊόντα που συνοδεύουν το campaign των Forgotten Realms.



Accessory των Forgotten Realms/Για αρχάριους έως και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 7.280 δρχ.

VINAS SOLAMNUS



Το πρώτο βιβλίο της σειράς του Dragonlance, Lost Legends. Αφηγείται την ιστορία του ιδρυτή των ιπποτών της Solamnia. Εκλεγμένος να οδηγήσει το Krynn στο φως, ο Vinas Solamnus ξεκινά μια αναζήτηση τιμής που θα καθορίσει το μέλλον του κόσμου του.

Νουβέλα του Dragonlance/Τιμή 2.800 δρχ.

RAVENLOFT
ΤΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΤΟΥ ΤΡΟΜΟΥ

Ravenloft: Οι περιοχές όπου κατοικούν τα πιο σκοτεινά πλάσματα όλων των κόσμων, η φυλακή των αιώνια καταραμένων. Ο κόσμος του Gothic Horror για το Advanced Dungeons & Dragons.

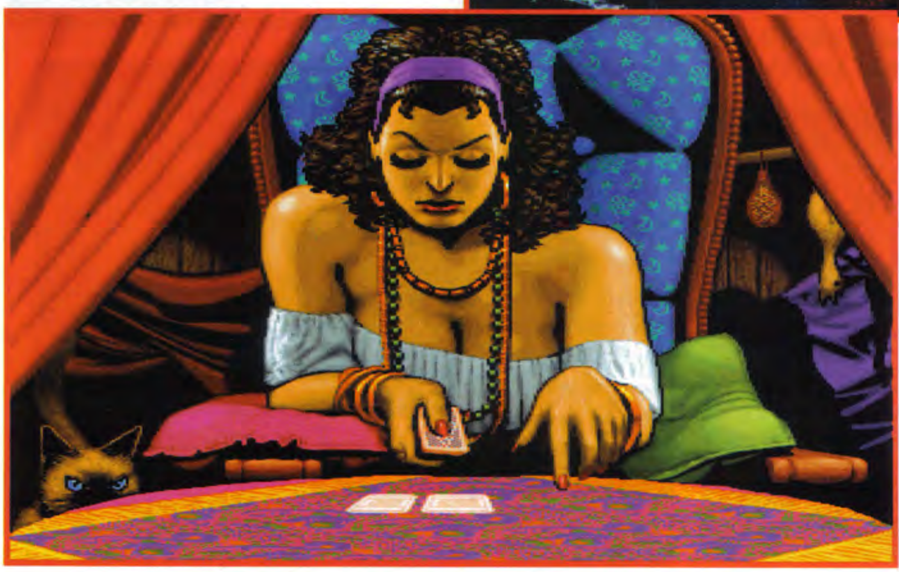
Του Μίλτου Κύρκου

Καταρχήν, ας ορίσουμε το σκηνικό. Μόλις διαβάσατε για horror, το μυαλό σας σίγουρα πήγε σε ηρωικούς πολεμιστές και μάγους που κατακρεουργούν κατά δεκάδες τα ζόμπι και τους λυκανθρώπους. Ε, λοιπόν, έχει και από αυτά, αλλά όχι μόνο, καθώς το Ravenloft φιλοδοξεί να σπρώξει τον Dungeon Master σε περιπέτειες πιο ουσιαστικές και με μεγαλύτερη ποικιλία από ένα ατελείωτο hack & slash μέσα στη νύχτα. Θεωρεί πως μία σωστή περιπέτεια πρέπει να μεταφέρει το πνεύμα της απελπισίας, της αδυναμίας μπροστά στον κίνδυνο, της απομόνωσης, της άγνοιας και των συγκρουόμενων συναισθημάτων. Μόνο τότε μία ιστορία τρόμου μπορεί να αγγίξει τους παίκτες. Οπως αναφέρεται στο βασικό βιβλίο "Domain of Dread", "ο θάνατος διαρκεί μία μόνο στιγμή, ενώ ο φόβος μπορεί να κρατήσει μία ολόκληρη ζωή!". Ετσι, το Ravenloft διατηρεί τις ιδιαιτερότητές του έναντι του AD&D και μάλιστα τις αυξάνει. Δίπλα στα fear & horror checks (fear είναι όταν μία γυναίκα γίνει λυκάνθρωπος, horror όταν είναι η δική



σου!) εισάγονται το madness check και το power check, για να υποχρεωθούν οι παίκτες σε πιο ρεαλιστικό role playing. Η λογική όλων αυτών των checks βρίσκεται στο ότι, αν οι παίκτες δεν μάθουν να προσποιούνται τους φοβισμένους και τον τρόμο, τότε οι Dungeon Masters θα είναι υποχρεωμένοι να δοκιμάζουν στα ζάρια την αντίδρασή τους σε αντίστοιχες καταστάσεις. Τα αποτελέσματα των ζαριών (π.χ. σε ένα απλό fear check ο παίκτης μπορεί να μείνει ακίνητος από πανικό, να το βάλει στα πόδια παρατώντας όλα τα όπλα





του, ακόμα και να σταματήσει η καρδιά του!) μαθαίνουν τους παίκτες με τον καλύτερο τρόπο ότι δεν αποτελούν μέρη ενός role playing game μόνο τα απόκοσμα τέρατα και η experience που θα έχουν αν σκοτωθούν!

Το power check ελέγχει τη βαθμιαία μεταστροφή ενός χαρακτήρα προς τη σκοτεινή πλευρά. Οι δημιουργοί του Ravenloft ξεκαθαρίζουν από την αρχή πως μόνο οι καλοί μπορούν να γίνουν ήρωες. Αρα, κάθε κακή πράξη μπορεί να οδηγήσει, τελικά, στην απώλεια του χαρακτήρα και τη μετατροπή του σε non player Character. Ετσι, αρκετοί σκοτεινοί χαρακτήρες τριγυρνούν στο Ravenloft, οι παίκτες δεν χρειάζεται

όμως να τους ανταγωνιστούν για την πρωτοκαθεδρία, αλλά να περιοριστούν στα καθήκοντά τους. Με αυτό τον τρόπο η διαχωριστική γραμμή είναι ξεκάθαρη, ενώ ένας ακόμη μηχανισμός πριμοδοτεί τους "καθαρούς" (όσους δεν έχουν κάνει ποτέ power check!) και το παιχνίδι των ρόλων έναντι αυτού της σφαγής.

Αυτά λοιπόν αναφορικά με τους μηχανισμούς. Σε ό,τι αφορά το ίδιο το παιχνίδι, είναι καταπληκτικό. Ο κόσμος του τρόμου, τα βασίλεια των καταραμένων, η ομίχλη που καλύπτει αργά τη γη, ο κόμης Zarovitch, οι Vistani, όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν το Ravenloft υπάρχουν και στο νέο βιβλίο συγκροτημένα, εύκολα στη χρήση, με βάθος και λεπτομέρειες. Για να δούμε, λοιπόν, τι περιέχεται στις 280 σελίδες του Domains of Dread.

Πέρα από τα γενικά για αυτό τον κόσμο, την ιστορία του, την ιεραρχία και την ορολογία που χρησιμοποιείται, το Domains δίνει ιδιαίτερο βάρος στην περιγραφή των περιοχών του Ravenloft και των κυρίαρχων κάθε περιοχής. Για όσους δεν έχουν ακόμη ταξιδέψει στη χώρα της ομίχλης, πρόκειται για μία συνάθροιση περιοχών, από τους απλούς θύλακες







μέχρι τα νησιά και τον πυρήνα, οι οποίες ελέγχονται από έναν άρχοντα και απεικονίζουν τη ζωή και το μυαλό του. Ετσι, από περιοχή σε περιοχή οι ήρωες μπορούν να βρεθούν από τη λίθινη εποχή σε μία μεσαιωνική, αναγεννησιακή κ.λπ. Κάθε περιοχή είναι η φυλακή του άρχοντά της, μια και δεν μπορεί να βγει από αυτήν! Αναλύεται με λεπτομέρειες που αφορούν στη γεωγραφία της, το λαό της, τους χαρακτήρες που μπορούν να γεννηθούν σε αυτήν, τα χαρακτηριστικά του άρχοντά της, χάρτες κ.λπ. Με όλα αυτά τα στοιχεία οι Dungeon Masters έχουν στη διάθεσή τους αρκετό υλικό για να βιώσουν τον κόσμο τους.

Οι μισές σελίδες του DoD καλύπτονται από πληροφορίες για αυτά τα σκοτεινά μέρη της ομίχλης. Στο υπόλοιπο βιβλίο αναλύονται τα checks και η λογική τους, ώστε να καταλάβουν οι Dungeon Masters τι διαφορετικό φέρνει το Ravenloft στο Advanced Dungeons & Dragons, οι κανόνες που ισχύουν στον κόσμο της ομίχλης και τι χαρακτήρες μπορούν να γεννηθούν σε αυτόν! Ακριβώς αυτή η δυνατότητα που δίνεται στους χαρακτήρες να γεννηθούν εκεί, αποτελεί το νέο στοιχείο του DoD εκτός από τα power checks. Ετσι, λοιπόν, στο Way of the Wizard και το Path of the Priest αναλύεται διεξοδικά η διαφορά του Ravenloft σε ό,τι αφορά τους μάγους και ιερείς, ενώ στο Mazes of the Mind εξετάζονται τα psionics. Ακολουθούν κεφάλαια και πίνακες για ράτσες, classes, αντικείμενα, ηθικούς κώδικες κ.λπ.

Στο τέλος του βιβλίου περιέχονται πληροφορίες για τις κατάρες (ενδιαφέροντες κανόνες για ακόμα πιο πανούργους DMs), για τη σχεδίαση σεναρίων κατάλληλων για



το DoD, την ενσωμάτωσή τους σε campaigns κ.λπ.

Το Domains of Dread είναι ένα campaign setting που απευθύνεται σε όσους θέλουν να απολαύσουν ακόμα πιο δύσκολες περιπέτειες σε έναν χώρο όπου απαιτείται καλύτερο role playing και συμμετοχή στην ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Για όσους διαλέγουν το σκηνικό της ηρωικής φαντασίας, τα επιπλέον χαρακτηριστικά είναι ανεπανάληπτα.

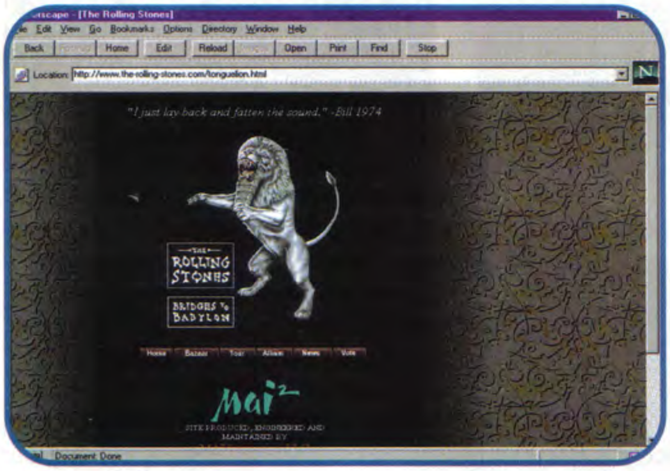
Από ό,τι πληροφορηθήκαμε από την ΚΑΪΣΣΑ, το φετινό Games Fair θα διεξαχθεί στο ξενοδοχείο President στις 6 & 7 Δεκεμβρίου (Σάββατο και Κυριακή). Το μεγάλο τουρνουά του AD&D θα γίνει το Σάββατο από τις 3:00 μ.μ. μέχρι τις 10:00 μ.μ., ενώ 24 ομάδες παικτών θα διαγωνιστούν στο ίδιο σενάριο (της TSR ειδικά για tournaments). Πληροφορίες και κρατήσεις θέσεων στο τηλέφωνο 3606488 και σε όλα τα καταστήματα της Κάϊσσα. ■

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε κάθε μήνα περιγραφές ορισμένων από τα δημοφιλέστερα Web sites που υπάρχουν στο Internet και πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των Δικτύων. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

The Rolling Stones Official Web site
http://www.the-rolling-stones.com/

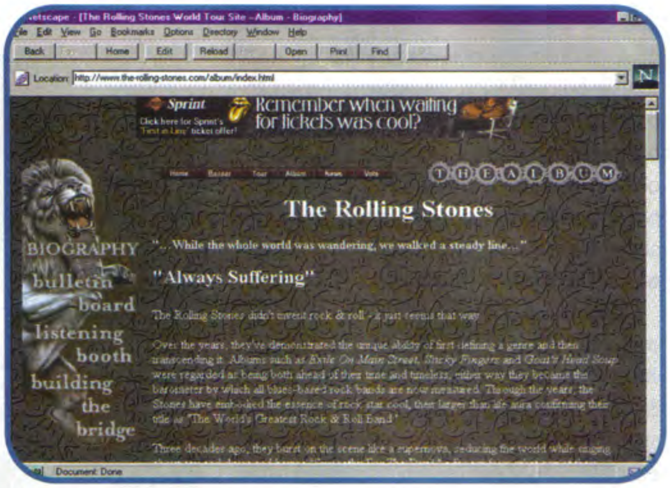
Η ανανέωση και ο συνεχής εμπλουτισμός της ροκ μουσικής σκηνής είναι κάτι που δεν μπορεί να εμποδίσει ο χρόνος και, φυσικά, εντάσσεται σε αυτό που αποκαλούμε "εξέλιξη". Οι απανταχού "ροκάδες" δεν ξεχνούν από πού ξεκίνησε η ροκ μουσική ούτε, βέβαια, τους πρωτεργάτες της. Πολλά είναι τα ονόματα που έχουν περάσει από τον συγκεκριμένο χώρο, ο δε διαχωρισμός τους σε "καλά" ή



Το λιοντάρι που... βρυχάται!

"κακά" δεν είναι εύκολος, καθώς το καθένα από αυτά έχει βάλει το λιθαράκι του στην ανέγερση του "πύργου" που καλείται ροκ μουσική. Αξέχαστο μεταξύ αυτών ένα από τα μεγαλύτερα συγκροτήματα που επέβαλαν το δικό τους στιλ και αγαπήθηκαν όσο ελάχιστα στον πλανήτη. Κυρίες και κύριοι, οι Rolling Stones δίνουν το "παρών" μέσα από το επίσημο site τους στο Internet και σας παρουσιάζουν την ιστορία τους αλλά και τη νέα δισκογραφική δουλειά τους ονόματι "Bridges of Babylon". Προτού δώσετε τη διεύθυνση http://www.the-rolling-stones.com/, οφείλουμε να σας ενημερώσουμε πως είναι απαραίτητο να έχετε εφοδιαστεί με τα τελευταία RealPlayer, Shockwave και Quicktime VR plug-ins, για να είσαστε σίγουροι πως δεν θα σας ξεφύγει τίποτε από αυτό το site!

Αφού δώσετε τη διεύθυνση της home page, θα σας ζητηθεί να επι-



Βιογραφία των Rolling Stones.

λέξετε στο χάρτη την κοντινότερη σύνδεση στην Ελλάδα (αυτή της Μ. Βρετανίας) κάνοντας κλικ σε κάποια από τις εμφανιζόμενες "γλώσσες". Στη συνέχεια, θα συνδεθείτε στο site με το εντυπωσιακό shockwave clip με τη "γλώσσα" των Rolling Stones, από την οποία... βγαίνει ένα λιοντάρι και μεταμορφώνεται στο αντίστοιχο του "Bridges of Babylon". Οι προσφερόμενες εδώ επιλογές είναι -εκτός από το λιοντάρι- οι Home, Bazaar, Tour, Album, News και Vote, τις οποίες δεν χρειάζεται να επιλέξετε από την αρχή, αφού θα τις συναντήσετε κατά κόρον σε άλλες σελίδες του site. Απλώς επιλέγετε το λιοντάρι ή το Home για να μεταφερθείτε στο κεντρικό menu του site.

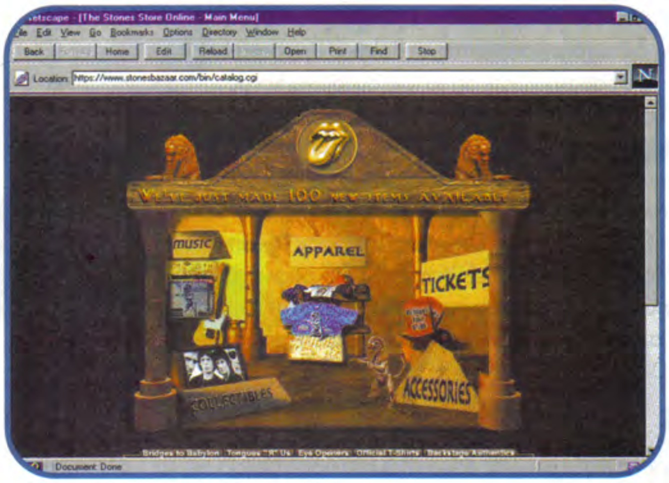
Στο κεντρικό menu σας περιμένουν σχεδόν οι ίδιες επιλογές με μικρές μόνο διαφοροποιήσεις. Έχουμε, λοιπόν, τις: The Album, News, Tour, Bazaar, The Tower of Babylon και Credits. Με κλικ στην The Album σας δίνονται άλλες επιλογές όπως οι Biography, Bulletin Boards, Listening Booth και Building Bridges.

Στην Biography θα πληροφορηθείτε για τα "Exile on Main Street", "Sticky Fingers" και "Head Soup", albums των Rolling Stones που σημάδεψαν την 30ετή "θητεία" τους στο χώρο. Θα διαβάσετε, επίσης, για την επιστροφή τους το 1994 με το "Voodoo Lounge" και για την κυ-



Τα καλύτερα στιγμιότυπα της συναυλίας τους.

WEB Surfing

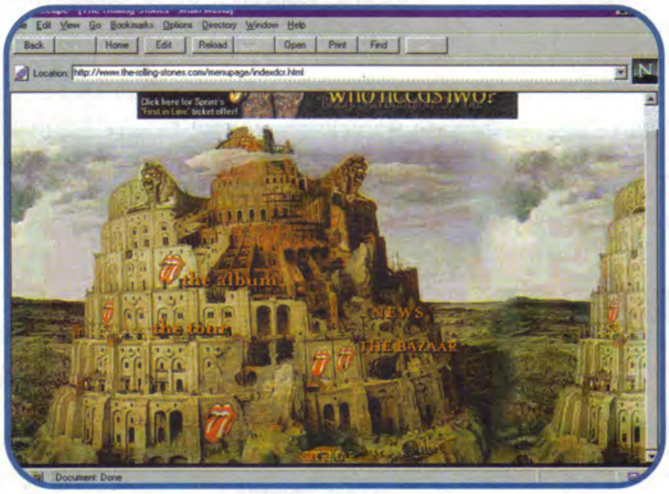


Ολα τα έχει ο μπαξές!

κλοφορία, ένα χρόνο μετά, του ακουστικού album με τίτλο "Stripped". Η παρουσίαση του μουσικού έργου τους ολοκληρώνεται με την αναφορά στο "Bridges of Babylon", όπου συνδυάζονται rock & roll, reggae, blues και country ballads.

Στην επιλογή Bulletin Board, στη συνέχεια, θα βρείτε λίστες συζητήσεων γύρω από τους Rolling Stones και ημερομηνίες της παγκόσμιας τουρνέ τους, ενώ μεταξύ των άλλων θα έχετε τη δυνατότητα να ψηφίσετε για τα κομμάτια που θα θέλατε να εκτελεστούν στις συναυλίες τους, να δείτε φωτογραφίες θαυμαστών, να παρακολουθήσετε τις προετοιμασίες των σκηνικών σε Quicktime VR clips καθώς και τα Behind the Scenes Videos σε μορφή Real Video ή Quicktime VR. Το scrapbook, τέλος, περιλαμβάνει τα σημαντικότερα στιγμιότυπα από τη συναυλία που δόθηκε στις 23 Σεπτεμβρίου στο Chicago. Με την επιλογή Listening Booth μπορείτε να διαβάσετε τους στίχους όλων των κομματιών του "Bridges of Babylon", αλλά και να ακούσετε αξιοσημείωτης ποιότητας samples σε Real Audio ή WAV μορφή κάθε κομματιού.

Μία από τις πλέον διασκεδαστικές σελίδες του site είναι η Building Bridges. Σε αυτήν υπάρχουν κομμάτια ενός puzzle, καθένα εκ των οποίων αποτελεί συνέχεια του "Anybody seen my baby?". Σκοπός σας είναι να τοποθετήσετε τα κομμάτια στη σωστή σειρά, ώστε να συγκροτηθεί "αρτιμελώς" το ρεφρέν του κομματιού. Με τα Listen και Stop μπορείτε να πειραματιστείτε όσο θέλετε μέχρι το επιθυμητό αποτέλεσμα.



Εντυπωσιακό το κεντρικό menu με τη χρήση Shockwave.

Επιστρέφοντας στο κεντρικό menu, από την επιλογή News θα πληροφορηθείτε τα τελευταία νέα του συγκροτήματος, ενώ από την Tour θα διαβάσετε το tour diary με όλο το πρόγραμμα των συναυλιών και των δραστηριοτήτων των Rolling Stones. Η επιλογή Bazaar σας μεταφέρει στο καταναλωτικό τμήμα του site, από όπου μπορείτε να προμηθευτείτε διάφορα είδη (καπέλα, μπλουζάκια κ.λπ.).

Τέλος, μια εντυπωσιακή εφαρμογή του Shockwave είναι η επιλογή The Tower of Babylon, στο κεντρικό menu της οποίας όλες οι επιλογές περιστρέφονται με ένα ψευδοτρισδιάστατο τρόπο!

Το επίσημο site των δημοφιλών Rolling Stones βρίσκεται on-line και είναι στη διάθεσή σας. Επισκεφθείτε το! Είναι βέβαιο ότι το πλήθος των όμορφων στοιχείων του θα σας κάνει να το συμπεριλάβετε στα bookmarks σας. Ο Mick Jagger και η παρέα του σας περιμένουν.

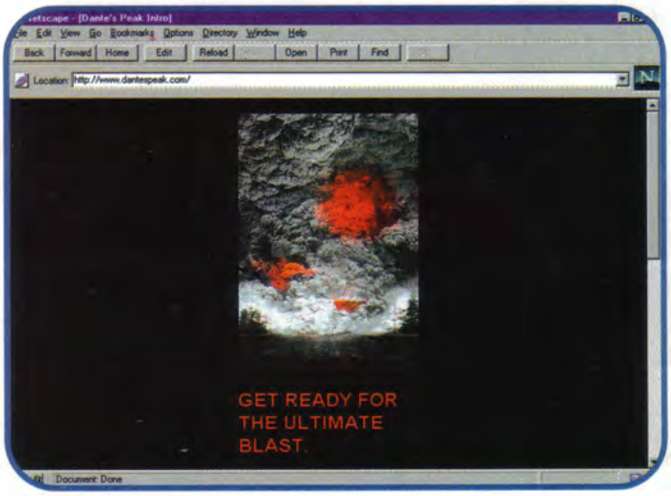
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

+ Πολύ καλή χρήση των multimedia. Σίγουρα θα ανακαλύψετε πολλά.
- Ισως έπρεπε να υπάρχει database με όλη τη δισκογραφική δουλειά του συγκροτήματος.

Dante's Peak

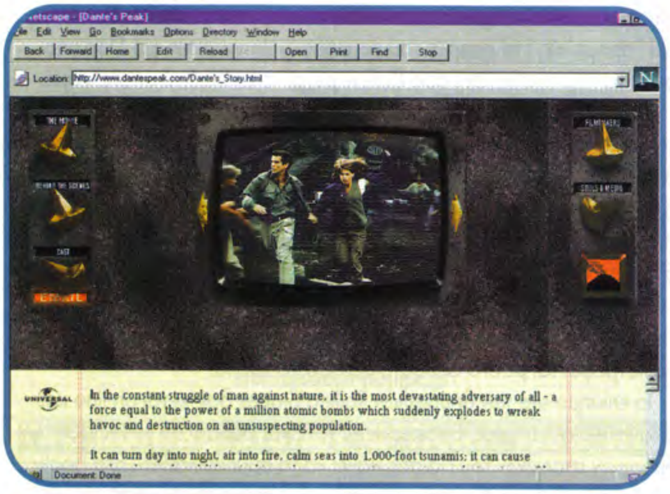
http://www.dantespeak.com

Εάν πιστεύετε ότι η ταινία "Volcano" είναι η μοναδική της σαιζόν με θέμα τα ηφαίστεια, τότε γελιέστε οικτρά! Φαίνεται πως οι δημιουργοί του Hollywood έχουν βαλθεί να ξυπνήσουν μέσα μας τα αισθήματα της αδυναμίας και του φόβου απέναντι στις δυνάμεις της φύσης. Δεν μας έφθαναν δηλαδή οι σεισμοί, έχουμε και τα ηφαίστεια! Αλλη μία ταινία, λοιπόν, προστίθεται σε αυτές του είδους υπό τον τίτλο "Dante's Peak". Στις αθηναϊκές αίθουσες άρχισε να προβάλλεται από τον προηγούμενο μήνα, αλλά εάν είστε τυχεροί μπορεί να την προλάβε-



Η αρχή της... καταστροφής!

WEB Surfing



Μία ταινία, μία ιστορία.

τε σε κάποιο συνοικιακό κινηματογράφο. Ο Pierce Brosnan (λέγε με Bond. James Bond!) και η Linda Hamilton, πρωταγωνιστές της ταινίας, συνθέτουν ένα δυναμικό δίδυμο που επιδυκνύει τις ήδη γνωστές από παλαιότερες παραγωγές ικανότητές του. Μία περιπέτεια με αντίπαλο την ίδια τη φύση, με σκηνές που καθηλώνουν (η 3D τεχνολογία έχει βάλει και εδώ το "χεράκι" της). Για να συνδεθείτε στο site, απλώς δίνετε τη διεύθυνση http://www.dantespeak.com και... ετοιμαστείτε για την έκρηξη της ζωής σας!



Μία εικόνα αξίζει όσο χίλιες λέξεις!

Οπως θα διαπιστώσετε, η οθόνη είναι χωρισμένη σε δύο μέρη. Στο πάνω μέρος βρίσκονται οι επιλογές The Movie, Behind The Scenes, Cast, Filmmakers, Stills & Media και E-Mail, ενώ στο κάτω διάφορες πληροφορίες. Με κλικ στην επιλογή The Movie παρουσιάζονται στοιχεία που αφορούν στην ταινία και σχετικά σχόλια. Στο μέσον της οθόνης κάνουν την εμφάνισή τους σκηνές του έργου, τις οποίες μπορείτε να δείτε χρησιμοποιώντας τα βελάκια αριστερά-δεξιά της οθόνης.

Θα παρατηρήσετε ότι το ίδιο συμβαίνει και με την επιλογή Behind The Scenes, η οποία αποκαλύπτει στοιχεία για τα δρώμενα των γυρισμάτων του "Dante's Peak". Ο Roger Donaldson, ο σκηνοθέτης του έργου, έχει κάνει αρκετά καλά τη δουλειά του - όσοι από εσάς είδατε τη ταινία είναι βέβαιο ότι θα συμφωνήσετε.

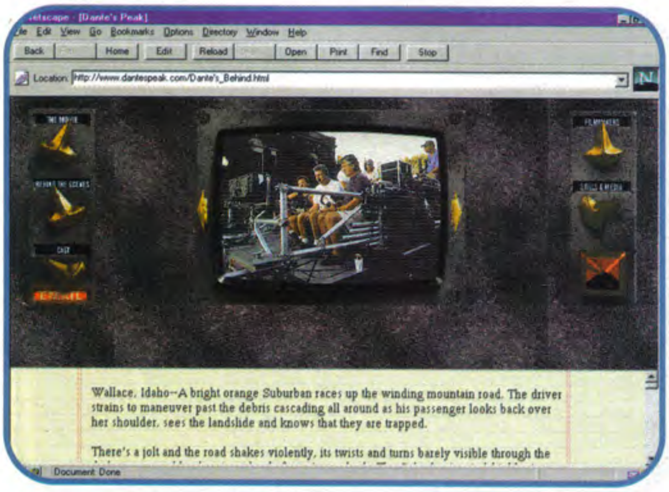
Ο Pierce Brosnan υποδύεται τον Harry Dalton και η Linda Hamilton εμφανίζεται ως Rachel Wando. Για βιογραφικά σημειώματα πρωταγωνιστών και συμπρωταγωνιστών μπορείτε να κάνετε κλικ στην επιλογή Cast. Επίσης, με τη Filmmakers θα μάθετε για τους δημιουργούς του "Dante's Peak".

Μία από τις επιλογές του κεντρικού menu, στην οποία σίγουρα θα επιμείνετε, είναι η Stills & Media. Μία μεγάλη συλλογή από screen shots και τέσσερα preview video clips σε μορφή Quicktime και, μάλιστα, σε δύο ποιότητες (10 frames-per-second και 5 frames-per-second) είναι εδώ. Διαλέγετε και παίρνετε!

Επίσης, θα παρατηρήσετε ότι στις επιλογές που βρίσκονται στα δεξιά υπάρχει ένα icon-ηφαίστειο. Με κλικ σε αυτό εμφανίζεται ένα νέο menu με χρήσιμες πληροφορίες γύρω από τα ηφαίστεια. Η επιλογή Life On The Edge σας γνωρίζει τον Jack Lockwood, έναν Αμερικανό ηφαιστειολόγο του U.S. Geological Survey (USGS), ο οποίος απαντά σε καίριες ερωτήσεις που αφορούν τόσο στα ηφαίστεια όσο και στην ταινία. Ολα όσα δεν γνωρίζατε και δεν τολμούσατε να ρωτήσετε βρίσκονται συγκεντρωμένα στην επιλογή Volcano Facts. Ειδικότερα, στην Which One Is Next σας αποκαλύπτονται τα ανά τον κόσμο ενεργά αλλά και επικίνδυνα ηφαίστεια.

Τα Links, στα δεξιά της οθόνης, προσφέρουν έναν εκτενή κατάλογο με ενδιαφέροντα sites στο Internet με θέμα -τι άλλο;- τα ηφαίστεια. Οσο για εσάς που διακατέχεστε από "γεωλογικές" ανησυχίες, περιληπτική θεωρία και ορολογία παρέχεται με την ενεργοποίηση της επιλογής Theory & Terms.

Η ταινία "Dante's Peak" είναι μία αξιόλογη κινηματογραφική παραγωγή, ωστόσο το site της μας απογοήτευσε, καθώς περιμέναμε κάτι πιο "ενισχυμένο" και όχι απλές σελίδες με κείμενο και μερικά εικονίδια. Παρ' όλα αυτά, το "Dante's Peak" Web site προσφέρεται για ευχάριστο ολιγόωρο surfing.



Ο σκηνοθέτης επί το έργον.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 6/10

+ Αρκετό υλικό σε εικόνες και videos, αφθονία αναφορών για τα ηφαίστεια - φυσικά, για όσους ενδιαφέρονται!

- Θα προτιμούσαμε κάτι πιο "φανταχτερό" για μία τέτοια ταινία!


Logic 3
MEDIA INTERACTIVE
TECHNOLOGY AND ELECTRONICS L.T.D.
JT250
PHANTOM JOYSTICK
JT413 CHALLENGER PRO
SB312
SCREENBEAT DELUXE HEADPFONES
CC0022
CLEANING KIT
SB316
SCREENBEAT MICRORHONE
LG STRETCH
TRACKBALL MOUSE
M6300 SCREENBEAT MAXIM
WOOFER SYSTEM
JT 227 PC TOP GEAR PRO
WHEEL AND PEDALS ICK
JT411 PC DOMINATOR
JOYSTICK
Logic 3
MEDIA INTERACTIVE
ΟΜΗΡΟΥ 41-43 ΤΗΛ: 93 10 576 FAX: 95 10 174
● ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΓΙΑ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ
ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΤΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

Η ΝΕΑ ΔΟΜΗ ΤΗΣ COMPULINK

Η πρώτη και βασικότερη αλλαγή στη δομή και τον τρόπο λειτουργίας της CompuLink συνίσταται στην αναβάθμιση όλων ανεξαιρέτως των συνδρομητών της με Internet accounts σε Power Pack users (απευθείας πρόσβαση στο Internet με dynamic PPP). Ετσι, όσοι μέχρι τώρα είχαν επιλέξει κάποιον άλλο τρόπο πρόσβασης στο Internet μέσω της CompuLink, θα μπορούν πλέον, χωρίς καμία απολύτως οικονομική επιβάρυνση μέχρι τη λήξη της συνδρομής τους, να χρησιμοποιούν την ισχυρότερη και σταθερότερη σύνδεση που προσφέρει το Power Pack.

Η δεύτερη αλλαγή αφορά στη χρήση γνωστών και δημοφιλών υπηρεσιών της CompuLink όπως είναι η BBS, η Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, το Χρηματιστήριο και τα World News. Οι υπηρεσίες αυτές δεν θα εντάσσονται πλέον στη μέχρι τώρα "κλειστή" λογική, η οποία τις ήθελε προσβάσιμες μόνο από τους συνδρομητές του Info Pack της CompuLink, αλλά θα είναι διαθέσιμες ακόμη και σε χρήστες άλλων providers, οι οποίοι επιθυμούν ωστόσο να αποκτήσουν τη δυνατότητα προσπέλασής τους. Συγκεκριμένα, υπάρχουν τρεις διαφορετικές περιπτώσεις:

Οι επαναστατικές αλλαγές που συντελέστηκαν κατά τη διάρκεια του τελευταίου μήνα στην CompuLink δεν μπορεί παρά να αποτελέσουν το βασικό προς ανάλυση θέμα σε αυτό το τεύχος.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Α) Οι ενεργοί συνδρομητές του Info Pack της CompuLink και της παλιάς BBS. Αυτοί θα μπορούν να χρησιμοποιούν κανονικά τις αντίστοιχες υπηρεσίες που εντάσσονται στο πακέτο συνδρομής τους, χωρίς κανένα πρόβλημα. Οι συνδρομητές της παλιάς BBS μπορούν μάλιστα να συνδέονται κανονικά στην καινούρια, χωρίς καμία αλλαγή στο user-id και το password που ήδη χρησιμοποιούν. Η παλιά BBS παραμένει και αυτή σε λειτουργία για όσους την προτιμούν, ενώ όποιος θέλει έχει τη δυνατότητα να μεταφέρει τις διασκέψεις του στη νέα BBS.

Β) Οσοι έχουν Internet account (πλέον Power Pack account) στην CompuLink. Αυτοί μπορούν, εφόσον το επιθυμούν, να αποκτήσουν πρόσβαση στις προαναφερόμενες υπηρεσίες με μεγάλη έκπτωση (ήδη στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" δημοσιεύσαμε ένθετο με όλες τις τιμές αναλυτικά).

Γ) Οσοι δεν έχουν Internet account στην CompuLink, είναι όμως συνδρομητές κάποιου άλλου provider. Αυτοί μπορούν πλέον να προσπελάσουν όλες τις πρόσθετες on-line υπηρεσίες (BBS, Χρηματιστήριο, World News, Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη) πληρώνοντας την αντίστοιχη συνδρομή (για 3, 6 ή 12 μήνες).

Βέβαια, δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε ότι εντός των ημερών αναμένεται να λειτουργήσει η νέα γραμμή των 2Mbps που συνδέει την CompuLink με την Αμερική, απογειώνοντας τους χρήστες της!

Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΗ ΝΕΑ BBS ΚΑΙ ΤΟ POWER PACK

Εχουμε αναφερθεί επανειλημμένως στη νέα, τεχνολογίας Active X, BBS της CompuLink. Ας δούμε τώρα πώς μπορείτε να συνδεθείτε σε αυτήν.

Για την είσοδο στη νέα BBS τα απολύτως απαραίτητα είναι:

1. True PPP σύνδεση στην CompuLink ή σε άλλο provider.

2. PC 486+ & Windows 95/NT.

3. Internet Explorer ως browser.

Το URL που πρέπει να δοθεί στον Explorer για τη νέα BBS είναι το http://bbs.compulink.gr/bbs.htm. Στα options - security του Internet Explorer πρέπει να έχουν ενεργοποιηθεί όλες οι επιλογές που αφορούν στα ActiveX και να έχει δηλωθεί στο πεδίο Safety Level το medium security.

Την πρώτη φορά που θα συνδεθείτε, θα "κατέβει" και θα εγκατασταθεί αυτόματα όλο το απαραίτητο λογισμικό. Στα security dialogue boxes, που θα



Η συνδρομητική υπηρεσία των World News.



Οι ανανεωμένες User Pages.

COMPULINK

εμφανιστούν, πατήστε YES. Αν δείτε κάποιο Script Error, ανατρέξτε στην προηγούμενη παράγραφο και ρυθμίστε το security στο medium. Είστε πλέον έτοιμοι να πραγματοποιήσετε με επιτυχία τη σύνδεσή σας με τη νέα BBS!

Σε ό,τι αφορά το Power Pack, ακολουθεί μία συνοπτική περιγραφή των βημάτων που πρέπει να ακολουθήσετε, προκειμένου να επιτύχετε τη σύνδεσή σας.

1. Δημιουργείτε στο Dial-up Networking (δίκτυο μέσω τηλεφώνου) μια νέα σύνδεση.

2. Αφού τη δημιουργήσετε συμπληρώνοντας τα στοιχεία που σας ζητά, κάνετε δεξί κλικ επάνω στο καινούριο εικονίδιο και πηγαίνετε στην επιλογή properties (ιδιότητες).

3. Επιλέγετε το πλήκτρο configure (παράμετροι).

4. Στη σελίδα general (γενικά) επιλέγετε ταχύτητα ανάλογα με το modem - σε κάθε περίπτωση καλό είναι να μην ξεπεράσετε τα 38.400.

5. Στη σελίδα connection (σύνδεση) ελέγχετε να ΜΗΝ είναι τσεκαρισμένο το Wait for dial-tone before dialing (αναμονή για τηλεφωνικό σήμα πριν από την κλήση).

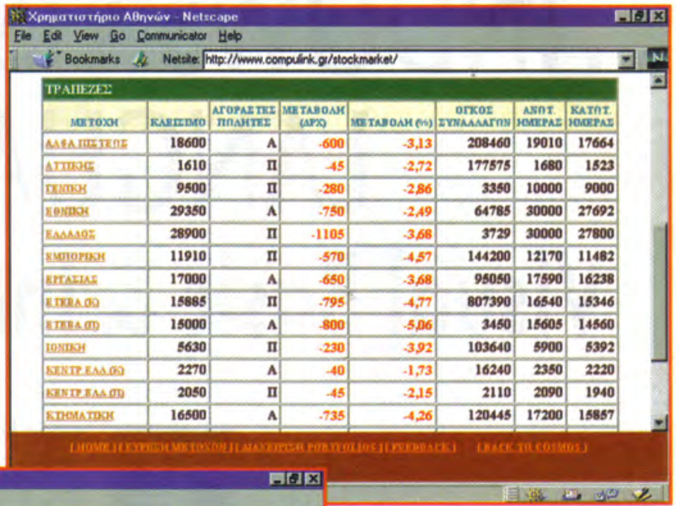
6. Στη σελίδα options (επιλογές) πρέπει επίσης να ΜΗΝ είναι τσεκαρισμένο το bring-up terminal window after/before dialing (εμφάνιση τερματικού παραθύρου πριν/έπειτα από την κλήση).

7. Βγαίνετε από το menu configure με ΟΚ και πηγαίνετε στο menu server type (τύπος διακομιστή).

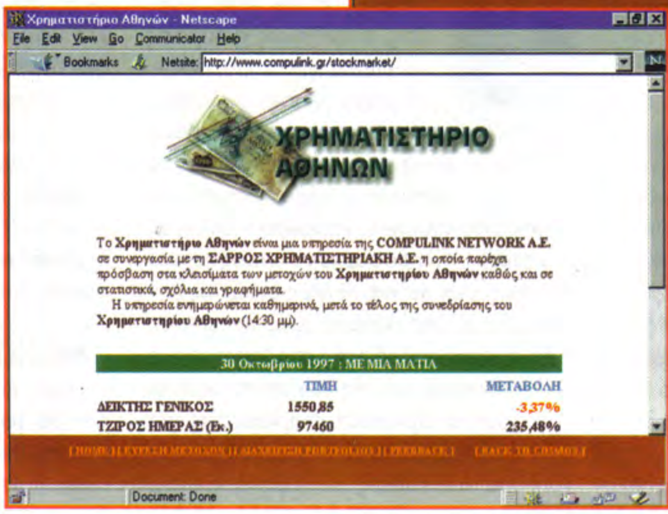
8. Επιλέγετε ΜΟΝΟ τα Enable Software Compression (ενεργοποίηση συμπίεσης με λογισμικό) και TCP/IP.

9. Πηγαίνετε στις ρυθμίσεις TCP/IP και επιλέγετε τα Server Assigned IP address (διεύθυνση IP από το διακομιστή) και Specify name Server Addresses (καθορισμός διευθύνσεων διακομιστή ονομάτων).

10. Πληκτρολογείτε τα ακόλουθα: Primary DNS (πρωτεύων DNS) 195.242.129.105, Secondary (δευτερεύων DNS) 195.242.129.109. Για τους χρήστες της Βόρειας Ελλάδας: Primary DNS (πρωτεύων DNS) 194.219.135.26, Secondary DNS (δευτερεύων DNS) 194.219.135.25.

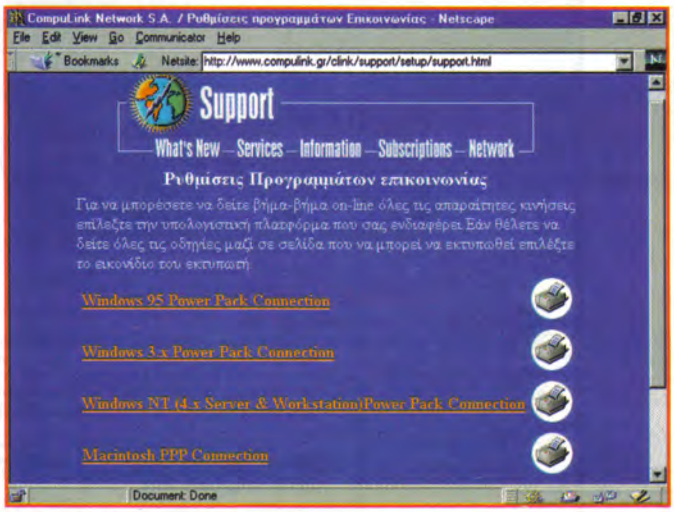


Χρηματιστήριο on-line στον COSMOS.



11. Τσεκάρετε επίσης τα Use IP header Compression - Use default Gateway on remote Network.

12. Βγαίνετε από όλα τα menus με ΟΚ.



Οι σελίδες του τμήματος υποστήριξης της CompuLink περιέχουν ό,τι πρέπει να γνωρίζετε για να επιτύχετε τις καλύτερες δυνατές συνδέσεις.

13. Δεν χρειάζονται ειδικές ρυθμίσεις στο Control Panel - Network, πέρα από το να υπάρχουν τα:

- Client for Microsoft Networks
- Dial-up adapter
- TCP/IP

Αναλυτικές οδηγίες σύνδεσης, με εικόνες που δείχνουν βήμα προς βήμα τις απαραίτητες μετατροπές, μπορείτε να βρείτε στη σελίδα http://www.compulink.gr/support.

Όλα είναι έτοιμα πλέον και μπορείτε να συνδεθείτε, κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο. Στο πεδίο username (όνομα χρήστη) συμπληρώνετε το user-id σας και στο πεδίο password (κωδικός πρόσβασης) το password που έχετε στον server Athena (mail password).

Το Τμήμα Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink είναι στη διάθεσή σας για την επίλυση κάθε προβλήματος (τηλ.: 9248565, fax: 9249290).

Κάπου εδώ, όμως, πρέπει να σας αφήσουμε και για αυτόν το μήνα. Ραντεβού τον Δεκέμβριο, με όλα τα νεότερα από την ανανεωμένη CompuLink! ■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Visual Basic & Internet

Το Internet, το μεγάλο διεθνές Διαδίκτυο, γνωρίζει μεγάλη άνθηση και οι προγραμματιστές μπορούν να αντλούν πολλές χρήσιμες πληροφορίες από αυτό.

του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

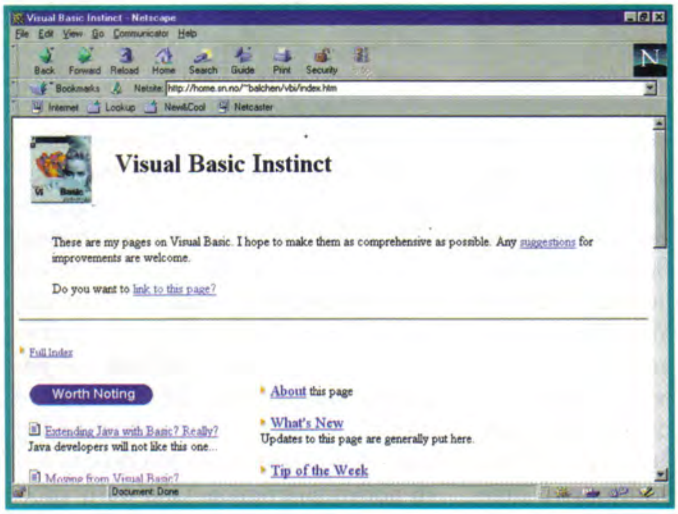
Σχεδόν δύο χρόνια πριν από την είσοδο της νέας χιλιετίας, ο ελληνικός εμπορικός και επιχειρησιακός χώρος έχει προχωρήσει με εντατικούς ρυθμούς στην ευρεία χρήση του Διαδικτύου, η οποία επιτυγχάνεται κυρίως με εμπορικές διαφημίσεις αλλά και με οικονομικές συναλλαγές. Σημειωτέον ότι όλες οι εταιρίες -Πληροφορικής, κυρίως- έχουν τον δικό τους server, πολλές δε εξασφαλίζουν στους υπαλλήλους τους τη δυνατότητα άμεσης πρόσβασης στο Internet όλο το εικοσιτετράωρο. Με τον τρόπο αυτό οι εργαζόμενοι βρίσκουν πληροφορίες για όλα τα θέματα που τους απασχολούν γρήγορα και, κυρίως, με χαμηλό κόστος. Μάλιστα, εάν στο σύνολο αυτών των υπηρεσιών προσθέσουμε τη δυνατότητα επικοινωνίας μέσω e-mail ή Internet Phone με χρήστες σε όλο τον πλανήτη, βλέπουμε ότι το Δίκτυο αποτελεί πλέον απαραίτητο συνεργάτη για κάθε χρήστη ηλεκτρονικών υπολογιστών. Για τους προγραμματιστές, βέβαια, τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά, καθώς η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι περισσότερο οικεία και η εμπειρία στο χώρο σαφώς μεγαλύτερη.

Οι προγραμματιστές, λοιπόν, είναι ανά πάσα στιγμή σε θέση να αντλήσουν πληροφορίες, πηγαίους κώδικες και εργαλεία από την πληθώρα των σελίδων του WWW ή να αναζητήσουν λύσεις σε προβλήματα με τη χρήση των news groups και του IRC. Στο κείμενο που ακολουθεί σας παρουσιάζουμε μία σειρά από πολύ ενδιαφέροντα Web sites με θέμα τη Visual Basic που, σίγουρα, θα ενδιαφέρουν όλους τους προγραμματιστές της συγκεκριμένης γλώσσας. Θα γίνει αναφορά σε sites εταιριών αλλά και προγραμματιστών, οι οποίοι έχουν το κέφι και το μεράκι να παρουσιάσουν τη δουλειά τους στο Internet.

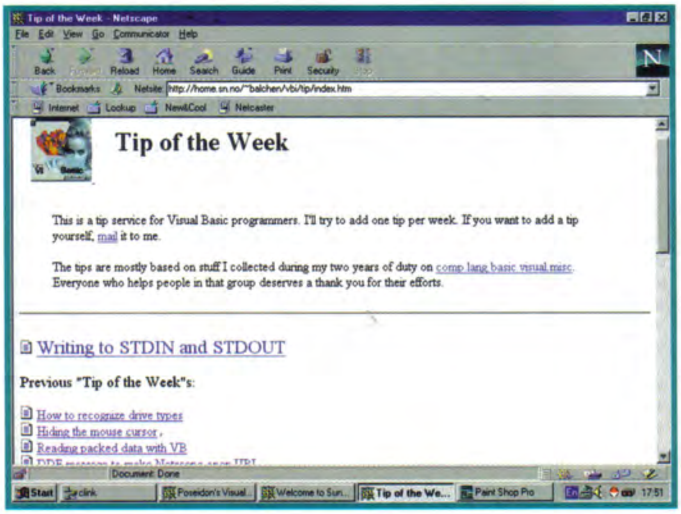
MICROSOFT

Οπως είναι λογικό, η παρουσίασή μας δεν θα μπορούσε να ξεκινήσει με Web site άλλο από αυτό της Microsoft, δημιουργού της Visual Basic. Η κεντρική σελίδα της γλώσσας είναι η http://www.-





Η κεντρική σελίδα του Visual Basic Instinct.



Ενα χρήσιμο tip κάθε εβδομάδα στο Visual Basic Instinct.

microsoft.com/vbasic και περιλαμβάνει έναν τεράστιο όγκο πληροφοριών για όλους τους προγραμματιστές ασχέτως επιπέδου γνώσεων. Τα στοιχεία που μπορούμε να αντλήσουμε ξεκινούν από τις παρουσιάσεις των πακέτων και των λοιπών προϊόντων που σχετίζονται με τη γλώσσα και προχωρούν σε στοιχεία σχετικά με ό,τι είδους support μπορεί να χρειαστείτε. Αναλυτικότερα, η βασική σελίδα περιλαμβάνει τα στοιχεία της γλώσσας μαζί με τιμές αλλά και τον τρόπο αγοράς και, ακολούθως, τον πίνακα ανακοινώσεων με ό,τι τελευταίο έχει προστεθεί στον server. Ετσι, κάποιος που επισκέπτεται συχνά τη σελίδα έχει μπροστά του όλες τις εξελίξεις από τον ίδιο τον παραγωγό.

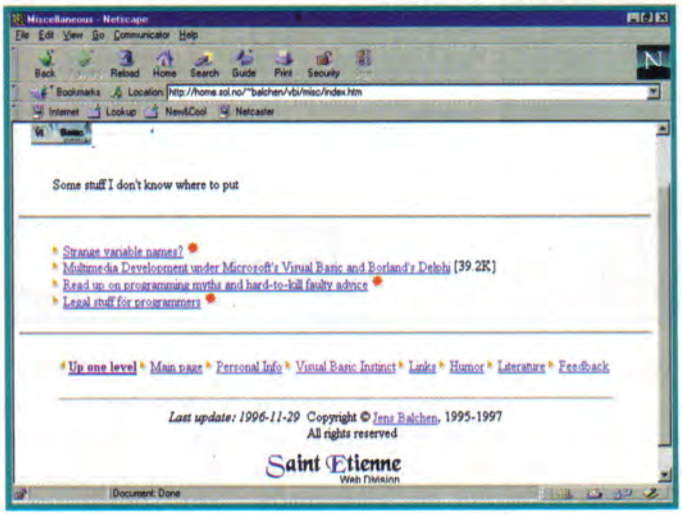
Με την επιλογή των Technical Materials έχουμε πρόσβαση σε πλήθος πληροφοριών σχετικών με τα τεχνικά θέματα της γλώσσας καθώς και στο NewsRoom, όπου τα νέα προσφέρονται σε μορφή περιοδικού. Ως μεγάλη εταιρία, η Microsoft διοργανώνει συχνά σεμινάρια και διάφορα άλλα events σε όλο τον κόσμο, τα οποία μπορείτε να πληροφορηθείτε από την επιλογή Events & Seminars. Στην περιοχή Free Download σας δίνεται η ευκαιρία να κατεβάσετε beta εκδόσεις των προϊόντων, να προμηθευθείτε patches και updates καθώς και έξτρα βοηθήματα. Στην Owners' Area, όπου έχουν πρόσβαση μόνο οι registered χρήστες των προϊόντων Microsoft, θα δείτε στοιχεία που σας αφορούν και θα ενημερωθείτε πολλαπλώς. Βέβαια, υπάρχουν τα on-line tutorials και οι σελίδες του on-line support, όπου δίνοντας τις ερωτήσεις σας λαμβάνετε άμεση απάντηση στα θέματα που σας έχουν προξενήσει πρόβλημα.

Η γενική εικόνα του site μας έδωσε την εντύπωση του "παραδείσου" των Visual Basic programmers. Πιστεύουμε, ωστόσο, ότι λείπει η εξωτερική πληροφορία - δηλαδή, στοιχεία και προγράμματα που δημιουργούνται εκτός Microsoft. Τούτο διότι η Microsoft δεν ασχολείται απλώς με τη γλώσσα, αλλά είναι η δημιουργός της.

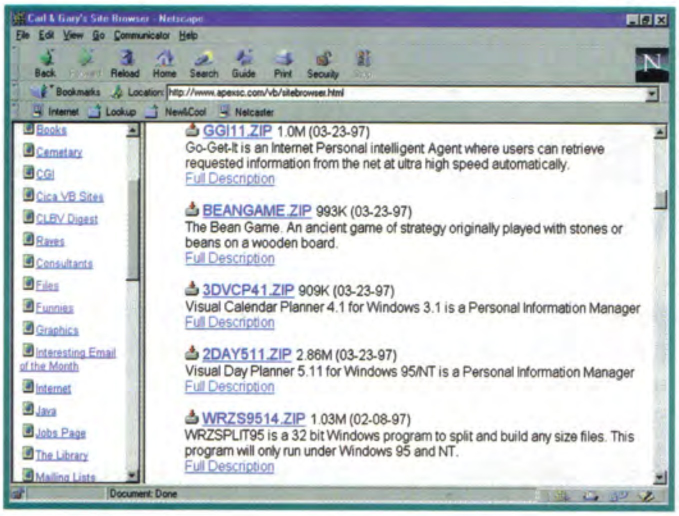
CARL AND GARY'S

Στη διεύθυνση http://www.apexsc.com/vb/ μπορείτε να βρείτε το site Carl and Gary's Visual Basic Home Page, ένα από τα πιο γνωστά και διαδεδομένα στο χώρο των προγραμματιστών VB. Ο Carl και ο Gary είναι δύο φίλοι που κατάφεραν να δημιουργήσουν στον Web server της APEX ένα δικό τους on-line περιοδικό που, ταυτόχρονα, είναι μία αστείρευτη πηγή γνώσεων και στοιχείων. Το γεγονός ότι πρόκειται για προσπάθεια χρηστών και όχι εταιρίας με σκοπό τη διαφήμιση ή το κέρδος δίνει ένα επιπλέον κίνητρο στον αναγνώστη που έχει την πρόθεση να εντρυφήσει στις συγκεκριμένες σελίδες. Από την αρχική σελίδα βλέπουμε το τεράστιο πλήθος των πληροφοριών στις οποίες μπορούμε να έχουμε ευκολότερη πρόσβαση με τη χρήση ενός frame που καλείται Site Browser και δείχνει τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να μεταφερθούμε στα επιθυμητά θέματα.

Εκτός των βιογραφικών στοιχείων των ιδιοκτητών μπορούμε να δούμε θέματα όπως κριτική βιβλίων, ηλεκτρονικά περιοδικά και άρθρα, προσφορές εργασίας, προγραμματισμός στο Internet, σελίδες για αρχάριους και, βέβαια, το πάντα χρήσιμο



Μερικά πράγματα δεν εντάσσονται σε κατηγορίες. Γι' αυτό υπάρχει η σελίδα Misc (VB Instinct).

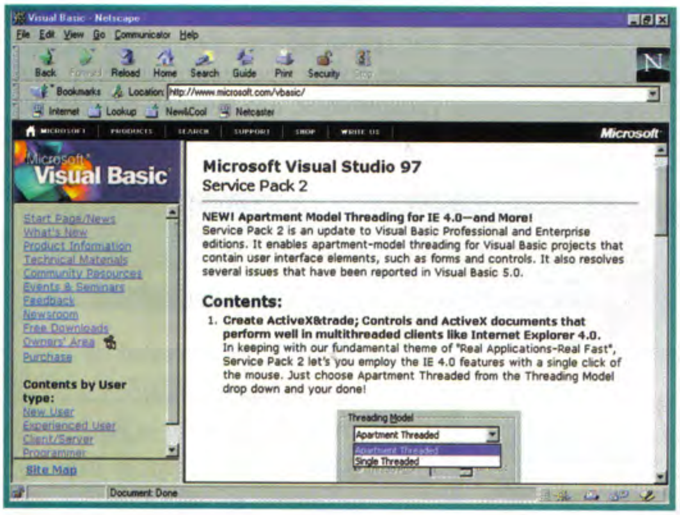


Τα αρχεία που βρίσκονται στον server των Carl & Gary είναι τα περισσότερα στο χώρο του Internet για τη VB.



Η κεντρική σελίδα της Visual Basic στο "σπίτι" της.

Στον server της Microsoft βρίσκουμε συχνά updates των προγραμμάτων μας.



"What's new" του site. Υπάρχουν, επιπλέον, πολλά megabytes ελεύθερου software για download, πληροφορίες για ανταλλαγή μέσω των Training και Q&A, καθώς και mailing lists. Δεν λείπουν συζητήσεις για τα σχετιζόμενα με τη VB προϊόντα, καθώς και μία περιοχή όπου κάθε εταιρία μπορεί να αφήσει το πρόγραμμά της για το κοινό. Τέλος, θα βρείτε σελίδες με το FAQ της Visual Basic και τις νεότερες ειδήσεις που σχετίζονται με αυτήν, ενώ παράλληλα έχετε τη δυνατότητα να στείλετε, εφόσον το θέλετε, τις προτάσεις σας στους Carl και Gary και τις επιθυμίες σας στους προγραμματιστές της ίδιας της Microsoft.

Τα πάντα είναι έξυπνα και απλά σχεδιασμένα και επιτρέπουν τη γρήγορη πληροφόρηση χωρίς ανούσια στοιχεία.

VISUAL BASIC INSTINCT

Το επόμενο site της παρουσίασής μας είναι το Visual Basic Instinct, το οποίο έχει δημιουργηθεί από τον Jens Balchen και βρίσκεται στη διεύθυνση http://home.sol.no/balchen /vbi/index.htm, η οποία φιλοξενείται από τον server Scandinavia On Line της Νορβηγίας. Οι σελίδες του καλοδουλεμένου αυτού site ξεκίνησαν το 1995 και πήραν τη σημερινή ονομασία τους τον Νοέμβριο του 1996. Τα δεδομένα site ξεκινάνε με θέματα για αρχάριους και προχωράνε σε πιο σημαντικά όπως πηγαίοι κώδικες, ενημερωμένα tips, FTP sites και, βέβαια, ερωτήσεις για Visual Basic. Οπως και στις home pages που ήδη παρουσιάσαμε, έτσι και εδώ θα βρείτε links με πολλές άλλες διευθύνσεις για περαιτέρω πληροφορίες στα θέματα του VB προγραμματισμού. Ολα αυτά καθιστούν το Visual Basic Instinct ένα πολύ ενδιαφέρον site που κάποια στιγμή πρέπει να επισκεφθείτε.

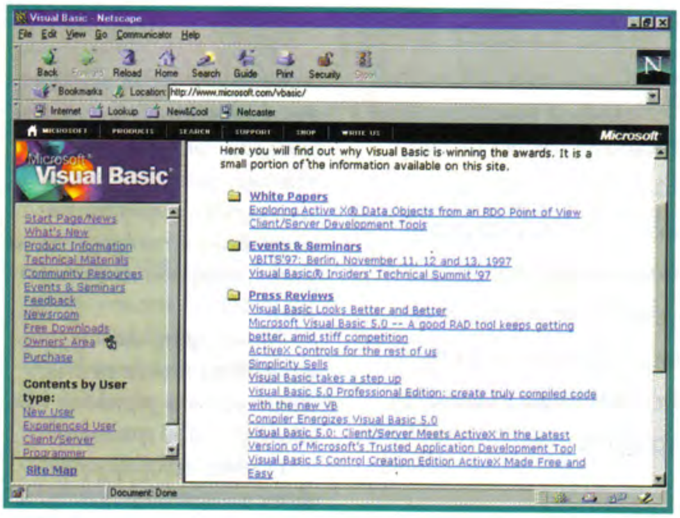
GARY BEENE'S

Η Gary Beene's Visual Basic World Home Page είναι η κεντρική ενός πολύ φημισμένου και γνωστού site άμεσα σχετιζόμενου με τον προγραμματισμό σε Visual Basic. Η πλήρης διεύθυνση είναι http://web2.airmail. net/gbeene/ visual.html και έχει πράγματι πολύ μεγάλη ανταπόκριση από 162.000 και πλέον hits.

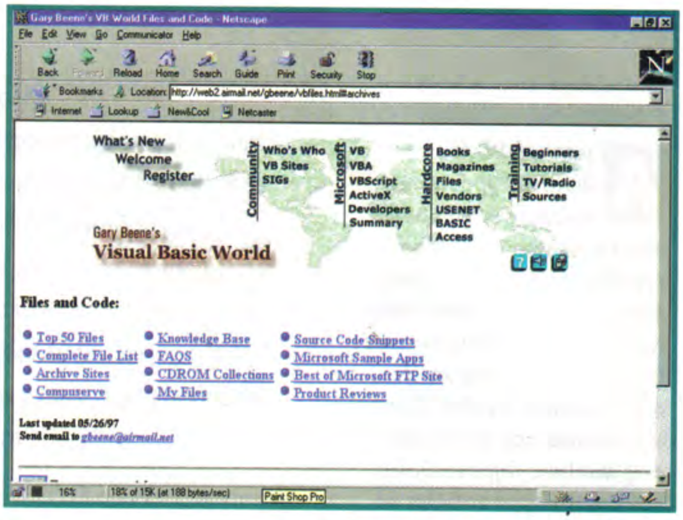
Περιττό θα ήταν, βέβαια, να απαριθμήσουμε το σύνολο των στοιχείων που περιλαμβάνει το εν λόγω site μια και, όπως κάθε home page που σέβεται τον εαυτό της, περιέχει πλήθος αρχείων για download, ερωτήσεις και απαντήσεις σε γνωστά bugs και λοιπά προβλήματα, ενώ δεν λείπουν παρουσιάσεις προϊόντων σχετικών με τη γλώσσα.

Ομως, ο Gary Beene δεν σταματά εδώ. Το Visual Basic World διαθέτει μία τεράστια database με ενημερωμένα tutorials, διαλέξεις και on-line βιβλία που θα λύσουν με ευκολία τα προβλήματά σας.

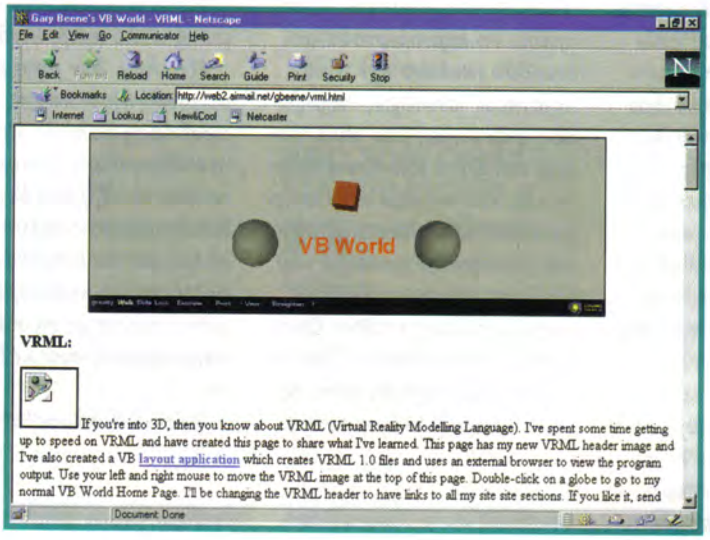
Επιπλέον, υπάρχει η Knowledge Base που συνδέεται και on-line με τη Microsoft καθώς και προγράμματα που θα



Τα έγγραφα που μπορούμε να βρούμε στη Microsoft καλύπτουν σχεδόν πάντα τις ανάγκες μας.



Η πλειάδα των πληροφοριών του site του Gary Beene το καθιστά ένα από τα πλέον δημοφιλή στο Internet.



Η VRML δίνει μία διαφορετική εικόνα στον server του Gary Beene.

Η στήλη Programming θέλει να σας ευχαριστήσει για τη μεγάλη ανταπόκρισή σας καθώς και για τη συμμετοχή σας στη δημιουργία και βελτίωσή της. Συνεχίστε να ταχυδρομείτε τα γράμματά σας στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "Για τη στήλη Programming" ή να τα αποστέλλετε με e-mail στη διεύθυνση: beastie@compulink.gr με θέμα "Visual Programming". Τα σχόλια, οι παρατηρήσεις και οι ερωτήσεις σας καθώς και δικά σας κομμάτια με κώδικα που αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από την παρούσα στήλη είναι ευπρόσδεκτα. Ακόμα, θα θέλαμε μέσω Internet να μας στείλετε προγράμματά σας που θα επιθυμούσατε να μπουν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάσετε να το κάνετε πιστεύοντας ότι δεν θα είναι "τόσο" καλά. Απλώς τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας να δώσουν λύσεις σε σημαντικά προβλήματα άλλων φίλων αναγνωστών.

σας βοηθήσουν στον προγραμματισμό. Αλλα αξιοπρόσεκτα στοιχεία του site είναι τα περιλαμβανόμενα SIGs και, κυρίως, η τεράστια γκάμα από links σε ό,τι σχετίζεται με τη Visual Basic (βιβλία, κατασκευαστές 3rd party controls, εταιρίες παραγωγής software, περιοδικά, εκπαιδευτικοί οργανισμοί και newsgroups).

Το site, μεταξύ όλων των ανωτέρω, περιλαμβάνει τεχνικές που κάνουν ένα Internet site περισσότερο ελκυστικό όπως, για παράδειγμα, η χρήση της VRML. Στα αρνητικά στοιχεία του συγκαταλέγονται το όχι και τόσο προσεγμένο περιβάλλον του και η αργή ταχύτητα πρόσβασης σε αυτό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Internet είναι μία δίοδος για την απόκτηση πληροφοριών σχετιζόμενων με τη γλώσσα της Visual Basic - και όχι μόνο. Κάθε προγραμματιστής είναι πλέον υποχρεωμένος να παρακολουθεί από κοντά τις εξελίξεις και να ενημερώνεται συνεχώς για τα δρώμενα στο χώρο του, σε όλο τον κόσμο.

Βέβαια, αυτό, προκειμένου να γίνει γρήγορα και σωστά, προαπαιτεί εμπειρία στην αναζήτηση των πληροφοριών, καθώς η πληθώρα τους συχνά δυσκολεύει την αναζήτηση. Στο παρόν άρθρο πρόθεσή μας ήταν να σας παρουσιάσουμε κάποια από τα sites που θα σας φανούν χρήσιμα τόσο κατά την περιπλάνησή σας όσο και στην επιμόρφωσή σας πάνω στο αντικείμενο της εργασίας σας. Πιστεύουμε ότι, αν ξεκινήσετε από εκεί, θα φθάσετε με ευκολία στα επιθυμητά αποτελέσματα και σύντομα θα γίνετε και εσείς ένας "επαγγελματίας" surfer, κάτι που σίγουρα θα σας βοηθήσει να είστε πάντοτε μέσα στα πράγματα... ■

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΘΕΛΟΥΜΕ STRATEGY!

Αγαπητό PC Master,
Είμαι 18 χρόνων και επίσημα σε αγοράζω από το τεύχος 79. Βέβαια, έχω δει την πολύ καλή δουλειά σου και σε παλαιότερα τεύχη, με αποτέλεσμα η εκτίμησή μου για σένα να είναι πολύ μεγάλη. Επειδή θέλω να πιστεύω πως θα διαβάσεις και ίσως δημοσιεύσεις την επιστολή μου, θέλω να εκφράσω τη γνώμη όχι μόνο τη δική μου αλλά και πολλών αναγνωστών σου και ιδιαίτερα τη γνώμη των παικτών που ασχολούνται με παιχνίδια στρατηγικής.

Αφορμή μού δόθηκε να σου γράψω όταν στο τεύχος 86 διάβασα το θέμα σχετικά με την ετήσια έκθεση στην Ατλάντα και τα αποτελέσματά της. Παρατήρησα, λοιπόν, ότι τα strategy βρίσκονται σε δεύτερη θέση, σε σχέση με τα adventures, σε παραγωγή στο συνολικό ψυχαγωγικό software που παρουσιάστηκε. Αυτό σημαίνει πως τα strategy reviews που παρουσιάζεις σε κάθε τεύχος πρέπει να περιοριστούν σε ένα-δύο reviews όχι τόσο ποιοτικών strategy; Νομίζω πως η ερώτησή μου είναι σαφής και ζητώ μία σαφή απάντηση. Δεν νομίζω πως υπάρχει έλλειψη καλών strategy (σε gameplay, γραφικά και ήχο) για να παρουσιάζεις παιχνίδια όπως το Star Command, το Capitalism Plus ή το Vikings - όχι ότι είναι τόσο άσχημα, αλλά σε σχέση με τα πρότυπα υπάρχει μεγάλη διαφορά. Οταν, μάλιστα, μας έχεις συνηθίσει σε παρουσιάσεις αρκετά καλών strategy, είναι δυσάρεστο να βλέπουμε παιχνίδια στρατηγικής καλύτερης ποιότητας.

Εξάλλου, δεν μπορεί να αμφισβητήσει κανείς την αποθέωση πολλών strategy στο GameNet, με κυρίαρχα τα Warcraft II και Red Alert. Κυκλοφορούν πολύ καλοί τίτλοι και θα κυκλοφορήσουν ακόμη καλύτεροι, σύμφωνα πάντα με τις πολύτιμες πληροφορίες σου κάθε μήνα.

Επίσης, διάβασα ότι το 1997/1998 θα είναι η χρονιά των λεγόμενων real time strategy games, με 35 νέους ισχυρούς τίτλους. Θέλω να πιστεύω ότι το "PC Master" θα παρουσιάσει τους περισσότερους από αυτούς. Το ιδανικό, φυσικά, είναι να παρουσιάζεις τρία τέτοια παιχνίδια ανά τεύχος. Για να δούμε όμως, θα τα καταφέρεις;

Αραγε, το μέλλον της παρουσίασης καλών strategy βρίσκεται στα χέρια του "PC Master"; Ιδού η απορία!

ΥΓ.: Μία καλή αρχή θα ήταν η παρουσίαση ενός special review του X-COM 3. Εσείς τι λέτε;

Με εκτίμηση,
Algzac

Αγαπητέ μας φίλε,
Το "PC Master", όπως άλλωστε θα διαπιστώσεις από αυτό το τεύχος κιόλας, δεν έχει κανένα πρόβλημα να αυξήσει τις σελίδες που αφιερώνονται κάθε μήνα στα strategy games, υπό την προϋπόθεση βέβαια ότι υπάρχει το ανάλογο (καλό) υλικό προς παρουσίαση. Σε προλάβαμε σε ό,τι αφορά το special review του X-COM 3. Τέλος, θα θέλαμε να επισημά-



νουμε ότι το θέμα της ποιότητας των παιχνιδιών αποτελεί ένα αυστηρά υποκειμενικό ζήτημα. Κανείς μας δεν διεκδικεί το αλάθητο του Πάπα!

MORE TIPS, PLEASE!

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου με την οποία καλύπτεις -αν όχι όλες- τις περισσότερες απαιτήσεις των αναγνωστών σου. Είμαι κάτοχος ενός Pentium 100MHz με 16MB RAM, 1450MB HD, κάρτα οθόνης Diamond Stealth 64 Video 2VRAM PCI, κάρτα ήχου SoundBlaster 16, οθόνη 15", 4x CD-ROM Toshiba.

1. Θα χρειαστώ σύντομα αναβάθμιση για να ανταποκριθώ στις μελλοντικές απαιτήσεις των παιχνιδιών;

2. Πόσο στοιχίζει ένα Zip 100 και ένα ζευγάρι καλών ηχείων;

3. Δεν νομίζετε ότι θα ήταν καλύτερο να βάζατε το CD του περιοδικού σε πλαστική θήκη;

4. Η στήλη "Virus News" απολυμάνθηκε;

5. Δεν νομίζετε ότι θα ήταν καλύτερο να βάζατε περισσότερα Hints'n'Tips; Ξέρετε, διευκολύνουν τη ζωή του user.

6. Μήπως ξέρετε αν υπάρχει κανένα βιβλίο που να έχει tips για διάφορα είδη παιχνιδιών (όχι μόνο για adventures);

7. Σας εκλιπαρώ, πείτε μου πως υπάρχει κάποιο ανάλογο tip για το Wing Commander 3 όπως και για τα 1, 2 & 4, διότι με έχει κάνει να βλέπω εφιάλτες με Kilrathi!!! Αν υπάρχει, θα σας παρακαλούσα να το δημοσιεύσετε το συντομότερο δυνατό.

Bye Bye, my dear PC Master.

Λογοθέτης Νίκος, Δράμα

ΥΓ. 1: Οπως όλοι, ελπίζω σε δημοσίευση (είναι η πρώτη φορά που σας γράφω, βλέπετε...).

ΥΓ. 2: Η ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΗ, δεν θα πάψουμε να το λέμε.

Αγαπητέ Νίκο,

Σε ευχαριστούμε για τα συγχαρητήρια.

1. Το μηχάνημά σου ικανοποιεί τις απαιτήσεις αρκετών από τα σημερινά παιχνίδια, οι οποίες βέβαια δεν προβλέπεται να τροποποιηθούν σημαντικά στο εγγύς μέλλον. Συνεπώς, δεν θα χρειαστείς σύντομα αναβάθμιση. Αν, όμως, αντιμετωπίζεις πρόβλημα ταχύτητας, ειδικά κάτω από Windows, τότε καλό θα ήταν να διπλασιάσεις τη μνήμη του υπολογιστή σου. Με αυτόν τον τρόπο θα αυξηθεί το cache του δίσκου και του CD-ROM, θα μειωθεί το swapping και γενικά το σύστημα θα λειτουργεί ταχύτερα.

2. Ενα Zip πρέπει να κοστίζει γύρω στις 40.000-50.000 δρχ., αλλά για να βεβαιωθείς ρίξε μια ματιά στις διαφημίσεις του περιοδικού ή τηλεφώνησε σε καταστήματα υπολογιστών. Σε ό,τι αφορά το κόστος των ηχείων, αυτό κυμαίνεται μεταξύ 2.000 και 30.000 δρχ. Το καλύτερο θα ήταν να συνδέσεις την κάρτα ήχου με ένα καλό κασετόφωνο ή στερεοφωνικό.

3. Μα καλά, βρε παιδιά, δεν σκέφτεστε καθόλου το περιβάλλον;

4. Δυστυχώς, τη χτύπησε θανατηφόρος ιός...

5. Κάνουμε ό,τι μπορούμε, προκειμένου να συμπεριλαμβάνουμε όσο περισσότερα γίνεται στη στήλη "Hints'n'Tips" σε κάθε τεύχος. Καλό είναι, πάντως, να "ψάχνετε" κι εσείς λίγο περισσότερο, διότι μου φαίνεται ότι τελευταία σας έχουμε κακομάθει...

6. Βιβλία με tips υπάρχουν πολλά, όπως και strategy guides. Μια βόλτα στα καταστήματα θα σε βοηθήσει να βρεις αυτό που ζητάς.

7. Ο αρμόδιος συντάκτης μας, ο κ. Γιαγιάς, θα κάνει ό,τι μπορεί...

ΥΓ. 2: Ούτε κι εμείς να το γράφουμε...

ΑΠΟ ΤΟΝ CYRIX ΣΤΑ WINDOWS 95

Αγαπητό PC Master,

Γεια χαρά. Πήρα το θάρρος να μη νικήσω τους Bulls στο NBA Live 1997 (όπως συνήθως), αλλά να καταναλώσω 10 Watt ρεύμα για να γράψω αυτό το γράμμα. Δηλώνω κάτοχος ενός Pentium 200 MMX, με 32MB RAM (16 EDO 16 SIMM), SoundBlaster Pro, Diamond Stealth 3D 2240 με 4MB, 2 σκληρούς IBM 1GB - Conner Philadelphia's (ή κάπως έτσι) 356MB, CD-ROM 20x Philips, οθόνη 15" Philips Brilliance 105, modem 28.800bps με σύνδεση στο Internet, έναν παλιό εκτυπωτή IBM Graphics, ένα joystick Microsoft Sidewinder 3D Pro και... Ξέρετε κάτι; ΕΧΩ FLOPPY! Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις και προτάσεις μου.

1. Αν χρησιμοποιώ το σύστημά μου για τα παιχνίδια που βγαίνουν τώρα, πόσο λες να αντέξει;

2. Οι σκληροί μου, αν μπουν στο primary IDE controller, δεν συνεργάζονται. Ο 356 δεν αναγνωρίζεται από το BIOS. Καμιά ιδέα για το λόγο για τον οποίο συμβαίνει αυτό;

3. Εχω ακούσει ότι τα Philips CDs δεν είναι τόσο γρήγορα όσο άλλα με την ίδια ταχύτητα. Αληθεύει;

4. Ενας σκληρός Mode 3 έχει μεγάλη διαφορά στην ταχύτητα από έναν Mode 4;

5. Το Defrag επηρεάζει πολύ την απόδοση του σκληρού;

6. Προτείνω να καθιερωθεί το ερωτηματολόγιο δύο φορές το χρόνο.

7. Προτείνω να βάλετε το CD σε πλαστική θήκη, όπως έχουν προτείνει και άλλοι αναγνώστες...

8. Προτείνω σε κάθε παρουσίαση να αναγράφεται και η τιμή του παιχνιδιού.

9. Γιατί δεν κάνετε ένα ερωτηματολόγιο που να ρωτά τι σύστημα έχει ο καθένας, για να ξέρουμε ποιο σύστημα είναι "in";

Θα ήθελα να εκφράσω την ταπεινή μου γνώμη σχετικά με τις μάρκες επεξεργαστών. Γιατί προτιμάτε Cyrix; Λόγω τιμής; Αναρωτηθήκατε γιατί είναι πιο φθηνοί; Οι Cyrix επεξεργαστές μπορεί να είναι λίγο πιο γρήγοροι, αλλά φθείρονται πιο γρήγορα από έναν Intel. Οι Cyrix ΕΙΝΑΙ ασύμβατοι με μερικές εφαρμογές. Θέλετε παράδειγμα; A.T.F. (Jane's). Θέλετε αξιοπιστία; INTEL.

Εδώ θα θίξω ένα άλλο θέμα. Γιατί παραπονιέστε για τα Windows 95; Τι θα ήμαστε χωρίς αυτά; Μπορεί να παραπονιέστε, αλλά αυτό είναι επειδή έχετε συνηθίσει στα οφέλη τους. Χωρίς τα Windows 95: Ξεχάστε τα 16

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

bit-χρώματα ή τα true colour. Στα 3.1 υπάρχουν μόνο 256 ή 16. Ξεχάστε το 32-bit περιβάλλον. Ξεχάστε τα φοβερά videos τα οποία βλέπετε με προγράμματα ενσωματωμένα στο λειτουργικό, δηλαδή χωρίς να ψάχνετε για software αναπαραγωγής. Ξεχάστε το control panel που τα αλλάζει όλα εύκολα και γρήγορα. Ξεχάστε το double click και όλα τα άλλα που γίνονται μόνα τους... Ξεχάστε τις πανεύκολες συνδέσεις με το modem σας. Το σετάρισμα της σύνδεσης στα 3.1 ήταν πονοκέφαλος. Ξεχάστε την πανεύκολη εγκατάσταση Plug'n'Play συσκευών με τους πολυάριθμους drivers των 95. Γιατί υπάρχουν παράπονα για το multitasking των 95; Πόσες φορές έχετε τρέξει δύο ή περισσότερα προγράμματα μαζί, τα οποία αλλάζετε με ένα click; Το taskbar βοηθά πολύ για το σκοπό αυτόν. Οσον αφορά στο DOS... ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΓΙΝΕΙ ΚΑΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΡΓΗΣΗ ΤΟΥ, αφού υπάρχει ακόμη το DOS Prompt. Να παραπονεθείτε, όταν και αν γίνει. Ελπίζω πως σας έπεισα για το σωστό.

ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΒΑΖΕΤΕ ΤΟ CD ΣΕ ΠΛΑΣΤΙΚΗ ΘΗΚΗ; Σας το έχουν προτείνει πολλοί αναγνώστες στο παρελθόν.

Sorry για τα... στρέμματα του γράμματός μου, αλλά θα ήθελα πολύ να το δω δημοσιευμένο...

ΓΕΙΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ!!!
Σήφης

Φίλε Σήφη,

Εχουμε αναφερθεί επανειλημμένως στο θέμα των Cyrix επεξεργαστών. Δεν έχεις δίκιο λέγοντας ότι τους προτιμάμε. Αντιθέτως, μάλιστα, έχουμε επισημάνει ότι ενδέχεται να παρουσιαστούν προβλήματα σε ορισμένα games, επειδή τα Windows 95 τους αναγνωρίζουν ως 486, ενώ σε όσες εφαρμογές ή παιχνίδια απαιτούν συνεπεξεργαστή... άσ' τα να πάνε! Αναφορικά με τα Windows 95 η αλήθεια είναι ότι έχουν τα "μελανά" σημεία τους όπως την ανάγκη χρήσης άφθονης μνήμης για να τρέχουν όλα ομαλά και μερικούς κακογραμμένους drivers, οι οποίοι "κολλάνε" το σύστημα (αυτό βέβαια δεν είναι θέμα της Microsoft - μην τα ρίχνουμε όλα πάνω της!). Βλέπω, πάντως, πως η διαμάχη καλά κρατεί (σε μία άλλη επιστολή σε αυτό το τεύχος αναφέρονται τα ακριβώς αντίθετα περί των Win95).

Οι προτάσεις σου μεταβιβάζονται στον αρχισυντάκτη μας ως πολύ ενδιαφέρουσες. Ας περάσουμε τώρα στις απαντήσεις των ερωτήσεών σου.

1. Αν υποθέσουμε ότι τα αυριανά παιχνίδια δεν θα έχουν μεγάλες διαφορές ως προς τις απαιτήσεις από τα σημερινά, το σύστημά σου θα αντέξει για χρόνια!

2. Μήπως είναι και οι δύο δηλωμένοι ως master; Μάλλον αυτός είναι ο λόγος. Ψάξε στην πλακέτα του "μικρού" δίσκου για έναν jumper και άλλαξέ το στη θέση slave.

3. Πάντα παρουσιάζονται μικροδιαφορές στην ταχύτητα των CD-ROMs, ακόμη και όμοιων μοντέλων κάποιας εταιρίας σε διαφορετικές συνθήκες. Σε γενικές γραμμές, όμως, είναι ασήμαντες.

4. Το PIO Mode 3 υποστηρίζει data transfer μέχρι 13.3Mbit/sec και το 4 έως 16.6Mbit/sec. Συνεπώς, θεωρητικά έχουν μία διαφορά της τάξης των 400KB/sec στη μεταφορά δεδομένων.

5. Το defrag, εκτός από το ότι επηρεάζει θετικά -έστω και ελάχιστα- την απόδοση του δίσκου, συμβάλλει στη μακροζωία του, αφού η κεφαλή κάνει μικρότερες διαδρομές.

ΩΡΑ ΝΑ ΚΟΚΚΙΝΙΣΟΥΜΕ...

Επειδή δεν μου αρέσουν οι πρόλογοι, μπαίνω κατευθείαν στο θέμα. Το περιοδικό έχει γίνει με μία λέξη ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ. Η εκτύπωση είναι φοβερή, όπως και το συνοδευτικό CD. Ειδικά, όμως, το τεύχος Σεπτεμβρίου ήταν ανεπανάληπτο. Οι καινούριες στήλες "Web Surfing", "Street Test" και "PC Spy" είναι φοβερές. Καλό θα ήταν να συνεχιστούν, όπως επίσης και οι "Programming", "Top Ten" και "Hall of Fame".

Γενικότερα, θα ήθελα να δώσω συγχαρητήρια στους συντελεστές του περιοδικού, διότι έφτιαξαν ένα περιοδικό που μπορεί να διαβαστεί με το ίδιο ενδιαφέρον από την πρώτη έως την τελευταία σελίδα.

Επειδή όμως και το τέλειο μπορεί να γίνει τελειότερο, περνώ στις προτάσεις μου.

- Θα ήταν καλό να βαθμολογείτε και τους multimedia τίτλους που παρουσιάζετε σε τομείς όπως ευχρηστία, γραφικά, ήχος, περιεχόμενα και σύνολο.

- Διοργανώστε ξανά έναν διαγωνισμό προγραμματισμού.

- Αν μπορείτε, αυξήστε τα sites που παρουσιάζονται μέσα από τη στήλη "Web Surfing".

- Οσον αφορά στην πρόταση για μία εκπομπή στην τηλεόραση, είμαι κι εγώ απόλυτα σύμφωνος.

ΥΓ. 1: Επιτέλους, αλλάξατε την πρόσοψη του CD, γιατί είχα βαρεθεί να βλέπω συνεχώς το σχέδιο με τις καρδούλες.

ΥΓ. 2: Μη βάλετε το CD σε πλαστι-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

κή θήκη, εκτός κι αν αυτό δεν συνεπάγεται αύξηση στην τιμή του περιοδικού.

ΥΓ. 3: Κάτω οι Βαζέλες, ζήτω ο ΘΡΥΛΟΣ!!!

ΥΓ. 4: Κάτω η Intel, ζήτω η AMD.

Φιλικά,

Βελέντζας Αλέξανδρος

Φίλε Αλέξη,

Δεν μπορείς να φανταστείς πόσο χαιρόμαστε όταν βλέπουμε πως οι ακατάπαυστες προσπάθειές μας για ποιοτική (και... ποσοτική) αναβάθμιση του "PC Master" συναντούν τη δική σας ανταπόκριση. Οι προτάσεις σου θα μελετηθούν και είναι πολύ πιθανό να δεις σύντομα ορισμένες από αυτές να υλοποιούνται.

ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΟΝ... EXPLORER

Αγαπητό PC Master,

Πήρα πρόσφατα την 4η έκδοση του Explorer, όχι βέβαια τόσο πολύ για το Internet όσο για να δω τις καινούριες αλλαγές που γίνονται -υποτίθεται- στα Windows με το installation του. Επειδή έχω τα ελληνικά Windows 95, έπρεπε να πάρω και την ελληνική έκδοση του Explorer, αφού προσπάθησα με την αγγλική και το installation μου έλεγε ότι οι αλλαγές αυτές δεν θα γίνουν. Με τα πολλά, πήρα κι εγώ την ελληνική έκδοση, έκανα το installation, αλλά τα Windows δεν έχουν αλλάξει καθόλου. Ποιο είναι το πρόβλημα; Αν δεν καταφέρω τελικά να το λύσω, αξίζει να έχω τον IE4 ή και ο 3.02 κάνει μια χαρά τη δουλειά του;

Ευχαριστώ προκαταβολικά,

Στέφανος

ΥΓ.: Μήπως έχουν κυκλοφορήσει κάποια από τα παιχνίδια Monkey Island 3, Lands of Lore 2 και Carmageddon; Αν όχι, πότε αναμένονται;

Αγαπητέ Στέφανε,

Το "πρόβλημα" βρίσκεται στην εγκατάσταση του IE4 και συγκεκριμένα στο σημείο που σε ρωτά αν θες να γίνει το εξ ορισμού shell των Windows. Αν απάντησες "όχι", μπορείς εύκολα να το προσθέσεις από το Control Panel μέσω της επιλογής "Προσθαφαίρεση Προγραμμάτων". Μετά την επιλογή του IE4, κάνεις κλικ στο μεσαίο option button του παραθύρου που εμφανίζεται και πατάς OK. Ακόμη όμως και στην περίπτωση που αποφασίσεις ότι δεν σου κάνει για shell των Windows, αξίζει να τον κρατήσεις λόγω των βελτιώσεων και προσθηκών που φέρει, με κυριότερες την Dynamic HTML με το absolute positioning των αντικειμένων πάνω στη σελίδα και τα κανάλια για αυτόματη ενημέρωση από Web sites. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να ανατρέξεις στο review του τεύχους 86 (Ιουλίου-Αυγούστου 1997) καθώς και στη στήλη "PC Experience" του τρέχοντος τεύχους.

ΥΓ.: Τα Carmageddon και Lands of Lore 2 έχουν ήδη κυκλοφορήσει, ενώ το Monkey Island 3 αναμένεται σύντομα.

TOP TEN ΚΑΙ... ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους καινούριους αναγνώστες σου (τεύχος Δεκεμβρίου '96) και έχω παρατηρήσει μεγάλη ακμή στην ύλη σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό για PCs. Αρκετά, όμως, με τις κολακείες. Ώρα να περάσω στα ερωτήματά μου.

1. Εχω έναν 486/100, με 850MB σκληρό, CD-ROM 8x, SVGA Diamond Stealth 3D 2000, 8MB RAM, 14" monitor. Να τον αναβαθμίσω σε Pentium 75 ή να πάρω καινούριο Pentium/150, 16MB RAM, 2.1HDD, CD-ROM 12x, SVGA D. Stealth 3D 2240, 15" monitor, modem 33.6;

2. Γιατί το "Crusader: No Regret" δεν έχει καμία θέση στα Top Ten, ενώ είχε 91% βαθμολογία;

3. Υπάρχουν solutions ή patches του Red Alert;

Ελπίζω σε απάντηση, αν όχι σε δημοσίευση.

Geo 22

ΥΓ.: Red Alert, Crusader: No Regret, Atlantis και Θρύλος Uber Alles.

Φίλε Geo 22,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Εχεις σκεφθεί τη μέση λύση; Να κρατήσεις, για παράδειγμα, την πολύ καλή κάρτα γραφικών, το δίσκο, τη μνήμη, την οθόνη και το CD-ROM και να αλλάξεις μόνο τον επεξεργαστή (μαζί με τη motherboard βέβαια...), να προσθέσεις 8MB μνήμη και να αγοράσεις ένα modem; Πιστεύω ότι θα ήταν η πιο συμφέρουσα από οικονομικής πλευράς λύση. Ο επεξεργαστής μπορεί να είναι οποιοσδήποτε Pentium θα υποστηρίζεται από την καινούρια motherboard.

2. Εσείς οι ίδιοι διαμορφώνετε το Top Ten με τις ψήφους σας. Συνεπώς, δεν φέρουμε καμία ευθύνη!

3. Εχουν δημοσιευθεί κατά το παρελθόν στο περιοδικό και έχουν συμπεριληφθεί στο CD.

ΜΑ, ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΠΕΤΑ;

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους φανατικότερους αλλά και παλαιότερους αναγνώστες σου (τεύχος 15). Περιττό να σου πω ότι είσαι το καλύτερο και εγκυρότερο περιοδικό στο χώρο σου. Καταρχήν, είμαι κάτοχος ενός 486/100MHz, 8MB RAM, 850MB HDD, 8x CD-ROM, SB 16, SVGA.

1. Σκέπτομαι να αναβαθμίσω το PC μου σε Pentium/133, 16MB RAM. Πιστεύεις ότι είναι αρκετό και, αν ναι, πόσο θα μου κοστίσει;

2. Πρόσφατα αγόρασα το φανταστικό παιχνίδι Super EF 2000. Καθώς κάνω setup μέσα από τα Windows 95, ξαφνικά μου βγαίνει το σήμα 1:Bad trackno. Μπορείς να μου εξηγήσεις τι σημαίνει αυτό; Μήπως φταίει το ότι το σύστημά μου δεν πληροί τις απαραίτητες απαιτήσεις;

3. Μπορείς να μου προτείνεις ένα καλό modem γύρω στις 30.000-40.000 δρχ.;

4. Στο Larry 7, καθώς παίζω κανονικά, σε ένα συγκεκριμένο σημείο κολλά και μου βγάζει παράξενα μηνύματα σε περιβάλλον MS-DOS. Τι νομίζεις ότι φταίει;

Με εκτίμηση,

Γιάννης

ΥΓ. 1: Κόπια ή original παιχνίδι;

ΥΓ. 2: Θα σε παρακαλούσα να μου απαντήσεις γραπτώς, εάν κάνεις το μεγάλο σφάλμα να μη μου δημοσιεύσεις το γράμμα.

ΥΓ. 3: Ελπίζω να σας κού-

ρασα αρκετά!!!

ΥΓ. 4: Enough for today!!!

Φίλε Γιάννη,

1. Δεν αρκεί μόνο η αναβάθμιση του επεξεργαστή και ειδικά στην περίπτωση που παίζεις παιχνίδια και δουλεύεις με τα Windows 95. Θα χρειαστεί να αυξήσεις και τη μνήμη τουλάχιστον στα 16MB, αν όχι στα 32, για να δεις διαφορά στις επιδόσεις. Σε ό,τι αφορά το κόστος, καλό είναι να απευθυνθείς στα αρμόδια για τις αναβαθμίσεις ή ανταλλαγές καταστήματα.

2. Μπορεί να είναι χαλασμένο το CD της εγκατάστασης ή μην να είναι καθαρό. Επιχείρησε να το καθαρίσεις ή επίστρεψέ το στο κατάστημα από όπου το αγόρασες και δοκίμασέ το παρουσία τους. Αν παρουσιάσει το ίδιο πρόβλημα, ζήτησε να σου το αλλάξουν.

3. Ολα τα modems που υποστηρίζουν τα πρωτόκολλα συμπίεσης και διόρθωσης λαθών στα 33.600bps είναι καλά.

4. Τα στοιχεία που δίνεις είναι ελάχιστα, ώστε να μπορέσουμε να σε βοηθήσουμε.

ΥΓ. 1: Original, βέβαια. Παίρνεις και το manual και είσαι κύριος!

ΥΓ. 2: Κάναμε το σφάλμα και... το δημοσιεύσαμε.

ΥΓ. 4: Δηλαδή, αύριο θα μας ξαναγράψεις;

ΔΙΚΤΥΑΚΕΣ... ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master, Δεν είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Αλλωστε, είμαι από τους πιο "αρχαίους" αναγνώστες, αφού δεν μου λείπει τεύχος από το 41 και έπειτα. Ετσι, πιστεύω πως έχω έναν λόγο παραπάνω να κάνω κάποιες παρατηρήσεις αλλά και μερικές ερωτήσεις.

Πιστεύω πως το περιοδικό τείνει να γίνει παιδικό. Οχι, οι συντάκτες είναι άριστοι και ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζεται η θεματολογία (Reviews, Αλληλογραφία) είναι σωστός. Ομως, από "PC Master" θα έπρεπε να λέγεται "PC Gamer". Γιατί τόση βάση στα παιχνίδια; Θα πρέπει να υπάρχουν συγκρίσεις περιφερειακών με συγκεκριμένη βαθμολογία. Επίσης, μεγαλύτερα reviews multimedia εφαρμογών και άλλων προγραμμάτων. Το πιο σημαντικό: demos στο CD. Δεν χρειάζεται να γίνεις εξειδικευμένο περιοδικό στα games. Για φανταστείτε κάποιον ο οποίος θέλει να είναι μέσα σε όλα. Θα πρέπει να αγοράζει ένα περιοδικό για το Internet, ένα για games, ένα για multimedia, ένα για συγκριτικά τεστ, ένα για λοιπά προγράμματα. Και στην περίπτωση που είναι φοιτητής θετικών επιστημών απαιτείται και κάποιο σχετικό περιοδικό κ.ο.κ. Θα πρέπει να πουλήσει το σπίτι του στο τέλος!

Τώρα ας περάσω στις ερωτήσεις, οι οποίες σχετίζονται με το Internet. Προς το παρόν, δεν έχω modem, οπότε και πρόσβαση(!), αλλά στο εγγύς μέλλον θα γίνει σίγουρα. Αντέχει ένα modem στα 33.600 τις ελληνικές γραμμές ή η ιδανική λύση είναι το 28.800; Χρυσή η CompuLink, αλλά η OTEnet τι λέει; Θα βοηθήσει στις συνδέσεις;

Φτιάχνοντας μία Web σελίδα, πώς και πού την κατοχυρώνω; Πώς θα ξέρω ότι δεν έχει το ίδιο όνομα με κάποια άλλη; Εχω ακούσει πως υπάρχει παραπάνω χρέωση σε κάποια sites όταν συνδέεσαι. Πώς θα ξέρω πού συμβαίνει αυτό; Το ίδιο ισχύει και όταν κάνω download; Μπορείς από κάθε σελίδα να "κατεβάσεις" εικόνες, videos, κείμενα κ.λπ.; Οταν συνδέομαι με κάποιον φίλο μου με modem, όχι όμως μέσω παροχέα, μπορώ να στείλω/λάβω e-mail;

Ευχαριστώ για την υπομονή,

Φώτης, Αθήνα

ΥΓ. 1: Μία καλή πρόταση είναι να γίνει μία στήλη στο περιοδικό με τις καλύτερες Web σελίδες (απλή αναφορά).

ΥΓ. 2: Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Αγαπητέ Φώτη,

Πιστεύουμε ότι είσαι λίγο αυστηρός μαζί μας. Το περιοδικό προσπαθεί να καλύπτει όλα τα θέματα που αφορούν και στον χομπίστα των PCs και όχι μόνο στον gamer. Βέβαια, δεν πρόκειται να γίνει και... περιοδικό ποικίλης ύλης, προκειμένου να μπορείς να έχεις "15 περιοδικά σε 1". (Εντάξει, μπορεί να είμαστε οι καλύτεροι, αλλά όχι και να κλείσουμε όλα τα άλλα έντυπα - ποιος μας σώζει μετά από τις ορδές των αγανακτισμένων άνεργων συναδέλφων!) Για να δούμε, όμως, τις ερωτήσεις σου τώρα.

Αν και οι τηλεφωνικές γραμμές στην Ελλάδα έχουν τα χάλια τους (γενικότερη άποψη, όχι προσωπική), ένα modem 33.600 μπορεί να αντεπεξέλθει, αρκεί να υποστηρίζει τα πρωτόκολλα MNP5 & V42bis για διόρθωση λαθών και συμπίεση δεδομένων. Διαφορετικά, το μόνο που θα καταφέρεις είναι να σπάσεις τα νεύρα σου προσπαθώντας να συνδεθείς.

Η OTEnet, πλησιάζοντας τον έναν χρόνο λειτουργίας, φαίνεται να εδραιώνεται στο χώρο. Το μόνο "κακό" με τον εν λόγω provider είναι το ότι χρονοχρέωση ισχύει ακόμη και σε αναλογική γραμμή (αυτό δεν συμβαίνει με κανέναν άλλο παροχέα). Τώρα, για το αν η OTEnet θα βοηθήσει στις συνδέσεις, τι να σου πω! Το μέλλον θα δείξει...

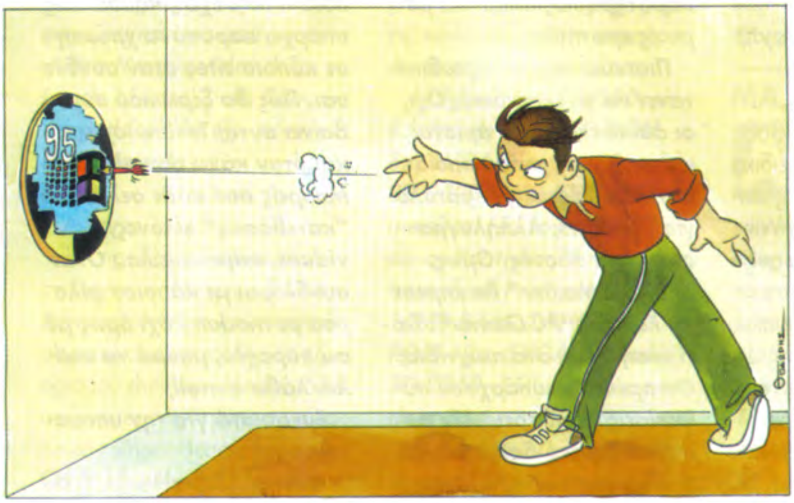
Κάθε Web σελίδα έχει τη δική της ξεχωριστή διεύθυνση στο Internet, η οποία καλείται URL (Universal Resource Locator). Ετσι, μπορείς να είσαι σίγουρος ότι οι δικές σου σελίδες δεν πρόκειται ποτέ να "πέσουν" πάνω στις σελίδες κάποιου άλλου.

Οταν "κατεβάζεις" μία σελίδα από το Internet με τη βοήθεια browser, δεν σε χρεώνει κανένας. Το ίδιο ισχύει και στην περίπτωση που παίρνεις με FTP κάποιο πρόγραμμα από ένα site. Μόλις η εκάστοτε σελίδα εμφανιστεί στο παράθυρο του browser σου, οτιδήποτε περιέχει (κείμενο, γραφικά, videos) βρίσκεται στον υπολογιστή σου. Ετσι μπορείς με κάποιον τρόπο, διαφορετικό ανά browser, να σώσεις και εν συνεχεία να επεξεργαστείς τα στοιχεία που σε ενδιαφέρουν. Η μόνη χρέωση που μπορεί να σημειωθεί είναι σε sites που κρατούν "κλειδωμένες" κάποιες σελίδες και ζητούν να χρεώσουν την πιστωτική κάρτα σου, προκειμένου να σε αφήσουν να τις δεις. Φυσικά, στο χέρι σου είναι να δώσεις τον μαγικό αριθμό ή να τα προσπεράσεις και να συνεχίσεις το surfing ανενόχλητος...

Τέλος, όταν συνδέεσαι με κάποιον φίλο σου, δεν μπορείς να ανταλλάξεις e-mail, εκτός εάν ο ένας από τους δύο έχει UNIX

σεταρισμένο ως server και με πολλαπλούς λογαριασμούς χρηστών.

ΥΓ. 1: Οπως θα είδες, η επιθυμία σου έγινε πραγματικότητα!



ΤΟ... WIN OR NOT TO WIN;

Αγαπητό PC Master,

Είμαι 19 ετών, ασχολούμαι με τους υπολογιστές αρκετά χρόνια και αυτή την περίοδο σπουδάζω στο Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Τεχνολογίας Υπολογιστών του Πανεπιστημίου Πατρών. Ημουν αναγνώστης του θρυλικού "Pixel" από το 1989, ενώ διαβάζω το "PC Master" από τις αρχές του 1993. Γράφω για πρώτη φορά στο περιοδικό και θέλω να θίξω το ακόλουθο θέμα που κατά καιρούς με προβληματίζει.

Τον τελευταίο καιρό, παρατηρώ μια διαμάχη ανάμεσα στους πολέμιους και οπαδούς των Windows 95. Η τακτική της Microsoft είναι ξεκάθαρη. Προβάλλει ευκολία στη χρήση του Η/Υ, μεταφέρει τις διεργασίες από το επίπεδο του χρήστη στο επίπεδο του software και όλα γίνονται με λιγότερη κούραση, ενώ ο κοινός χρήστης νιώθει δημιουργικός. Ολα αυτά ασφαλώς σε συνδυασμό με την έλλειψη πληροφόρησης και γνώσης γύρω από πολύ απλά και κατανοητά θέματα που αφορούν στη λειτουργία του Η/Υ. Τα W95 δεν αφήνουν το χρήστη να

δει τι γίνεται στο δίσκο του και πολλές φορές αποφασίζουν γι' αυτόν. Αποτέλεσμα των παραπάνω είναι να βλέπουμε πολλούς χρήστες που ξεκίνησαν την επαφή τους με τους Η/Υ, παρέα με τα W95, να είναι άσχετοι με το τι γίνεται στο σύστημά τους και να τα χάνουν με το πρώτο λάθος. Πέρα από αυτά, δεν έχω ακόμη απολαύσει όσα λέει η Microsoft σχετικά με την καλύτερη επίδοση προγραμμάτων και παιχνιδιών κάτω από W95, αφού για να τρέξει κάτι ικανοποιητικά, χρειάζεσαι έναν ισχυρό Pentium. Για παράδειγμα, τα Phantasmagoria και Gabriel Knight 2 τρέχουν πολύ καλύτερα σε DOS. Η διαφορά φαίνεται μόνο στα επαγγελματικά πακέτα επεξεργασίας εικόνας (animation κ.λπ.), όπου πράγματι τα W95 αξιοποιούν πολύ καλά τις δυνατότητες ενός Pentium. Αυτά τα πακέτα, όμως, ξεφεύγουν από τα όρια του κοινού χρήστη και αφορούν σε άτομα που ήδη γνωρίζουν κάποια πράγματα σχετικά με την αρχιτεκτονική του Η/Υ. Συμπεραίνουμε, λοιπόν, ότι χαμένος της υπόθεσης είναι ο κοινός χρήστης, ενώ W95 σημαίνει προετοιμασία για την εκμετάλλευση του κοινού καταναλωτή από τον ισχυρό, δηλαδή αυτόν που κατέχει την πληροφορία.

Παρατηρήσεις:

α. Το "PC Master" είναι κορυφαίο σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η προβολή του όμως περιορίζεται στο πλαίσιο της ελληνικής γλώσσας. Μία δοκιμαστική αγγλική έκδοση (στο εξωτερικό εννοείται) ίσως ήταν καλή κίνηση, για να φανεί τουλάχιστον ότι ο Έλληνας έχει άποψη στο χώρο της ψυχαγωγίας μέσω Η/Υ.

β. Βάλτε περισσότερα utilities στο CD (π.χ. εργαλεία δικτύου, επεκτάσεις του Netscape κ.λπ.).

Χρήστος Δημητριάδης

Φίλε Χρήστο,

Είναι βέβαιο ότι και οι δύο αντιμαχόμενες παρατάξεις- οπαδοί του DOS και φανατικοί των Windows 95 - έχουν τα επιχειρήματά τους. Εμείς καταγράφουμε την άποψή σου, επισημαίνουμε όμως ότι η εισδοχή πολλών νέων χρηστών στο χώρο των PCs, ειδικά τα τελευταία χρόνια, ευνοεί την ανάπτυξη λειτουργικών συστημάτων που βασίζονται κυρίως στην ευχρηστία και το γραφικό interface, έστω κι αν οι δυνατότητές τους δεν θα μπορέσουν να συναγωνιστούν αυτές της command line, η οποία φαντάζει τρομακτική για όσους δεν γνωρίζουν τα μυστικά της. Το θέμα της αγγλικής έκδοσης του περιοδικού δεν βρίσκεται υπό μελέτη, ενώ η αύξηση των utilities είναι κάτι που πιθανότατα θα εξετάσουμε στο μέλλον. ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

EYE OF THE BEHOLDER II

Το δεύτερο μέρος της δημοφιλούς τριλογίας ήταν για πολλούς και το καλύτερο. Βαδίζοντας στα χνάρια του Dungeon Master, υπήρξε από τα δημοφιλέστερα RPGs. Στο κάστρο του Darkmoon σας περιμένει μία δύσκολη αλλά μαγευτική περιπέτεια.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.

Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.

Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

THE DAY OF THE TENTACLE

Από τα πλέον χιουμοριστικά adventures της LucasArts, ακολουθούσε τα σίγουρα βήματα του γνωστού interface της εταιρίας διαθέτοντας επιπλέον εκπληκτικά καρτουνίστικα γραφικά. Αναλαμβάνετε να σώσετε τη Γη, με τον πιο παράδοξο τρόπο που έχετε φανταστεί.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 92%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GOBLIINS 2

Σε έναν κόσμο κινούμενων σχεδίων, με κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, λάμβανε χώρα η συνέχεια του πολύ επιτυχημένου Gobliiins (με τρία i γιατί οι πρωταγωνιστές ήταν 3!). Αν και οι χαρακτήρες μειώθηκαν κατά έναν, όλα τα υπόλοιπα παρέμειναν, με αποκορύφωμα τους πιο τρελούς γρίφους που είδατε ποτέ.

Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 90%

CLOUDS OF XEEN

Ενα καταπληκτικό RPG, από τα καλύτερα της σειράς Might and Magic, που συνδύαζε τους έξυπνους γρίφους, τη δράση και την πλοκή σε σωστές αναλογίες. Οσοι φίλοι του είδους δεν το απέκτησαν έχασαν.

Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs ULTIMA έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.

Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.

Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

RAVENLOFT

Στους κόσμους του Ravenloft, γνήσιου γοτθικού τρόμου, διαδραματίζεται ένα από τα καλύτερα και πληρέστερα από άποψης πλοκής RPGs που κυκλοφόρησαν ποτέ. Σε συνδυασμό με τα πολύ καλά για την εποχή γραφικά δεν άφησε πολλούς σε ησυχία.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

STONEKEEP

Ενα RPG ενός χαρακτήρα με προοπτική πρώτου προσώπου που άφησε εποχή με τα εξαίρετα γραφικά του, το πρωτότυπο και λειτουργικό σύστημα χειρισμού, την έντονη πλοκή και δράση του. Θα μπορούσε να πάρει υψηλότατη βαθμολογία ακόμα και σήμερα.

Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 98%

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψη-

Το πάνθεον... των games



λότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο PC MASTER.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ACTION

MORTAL KOMBAT
Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER
Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

MORTAL KOMBAT 2



Το sequel του Mortal Kombat όχι μόνο δεν αφαιρούσε τίποτα από τον πρώτο τίτλο, αντίθετα πρόσθετε τόσο πολλά που δεν προλάβαινες να τα μετρήσεις: διπλάσιους σε αριθμό παίκτες, περισσότερες κινήσεις, fatalities (αλλά και babalities και άλλες αστείες σκηνές), κρυφές πίστες και ένα σωρό άλλα. Ηταν βέβαια πολύ πιο βίαιο.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

CRUSADER: NO REMORSE
Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV
Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

CYBERIA 2



Το sequel ενός παιχνιδιού που χαρακτηρίστηκε interactive movie είναι πολύ καλύτερο και μεγαλύτερο. Επιπλέον, διαθέτει κορυφαία γραφικά και πολλά υπο-παιχνίδια. Τα arcade χαρακτηριστικά σε συνδυασμό με τα adventure στοιχεία του θα σας καθηλώσουν.
Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 96%

QUAKE
Ενα παιχνίδι που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Το Quake δεν είναι το sequel του Doom, όπως νομίζουν πολλοί, αλλά ένα διαφορετικό παιχνίδι. Αψογα γραφικά, εκπληκτική και βίαιη δράση, τρομακτικές τοποθεσίες. Οι οπαδοί των action games πίνουν νερό στο όνομά του.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 96%

VIRTUA FIGHTER PC
Ενα ακόμη πολυπαιγμένο coin-op της Sega που μεταφέρθηκε στα PCs - επιτυχώς, όμως. Ετσι, αν και απαιτούσε ένα αρκετά γρήγορο μηχάνημα, κατάφερνε να μεταφέρει σχεδόν στο ακέραιο την αίσθηση από τις τρομερές τρισδιάστατες μάχες στις αίθουσες ηλεκτρονικών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

Another World

Η Delphine Software, μία από τις κορυφαίες γαλλικές εταιρίες, δημιούργησε πριν από πολλά χρόνια ένα platform game με μοναδικά χαρακτηριστικά: το Another World. Η επιτυχία του, εκτός του ότι συνέβαλε στην περαιτέρω ανάπτυξη της εταιρίας, έγινε αφορμή για την κυκλοφορία ακόμη δύο παιχνιδιών που, αν και με εντελώς διαφορετικό όνομα, αποτελούσαν διαδοχικά sequels.

ANOTHER WORLD
Το Another World δεν ήταν ένα απλό platform. Οι load/save δυνατότητές του, το άψογο animation, το πολύ πρωτότυπο σενάριο και η εσωτερική συνοχή του μάλλον σε adventure παρέπεμπαν παρά σε platform.
Από τα τελευταία και καλύτερα δείγματα αυτού του -σχεδόν εξαφανισμένου σήμερα- είδους παιχνιδιών.

FLASHBACK
Επειτα από αρκετό καιρό κυκλοφόρησε το πρώτο sequel του Another World. Η δράση σε αυτό ήταν λιγότερο καταιγιστική αλλά σε μεγάλο βαθμό αυξημένη. Το Flashback απογείωνε τόσο τις platform όσο και τις adventure ιδιαιτερότητες του αρχικού τίτλου, διαθέτοντας παράλληλα πολύ πλουσιότερο animation και, βέβαια, περισσότερο gameplay.

FADE TO BLACK



Το Fade to Black έκανε την εμφάνισή του όταν τα σημερινά υπολογιστικά συστήματα, με όλα τα εξελιγμένα χαρακτηριστικά τους, άρχισαν να κυριαρχούν στο χώρο. Τα γραφικά, που είχαν περάσει στις τρεις διαστάσεις, ήταν η κυριότερη -και οφθαλμοφανέστερη- αλλαγή. Το παιχνίδι διατηρούσε το εθιστικό gameplay και τη δράση του πρωτοτύπου, τα υλοποιούσε ωστόσο με εντελώς διαφορετικό τρόπο, αφού πλέον ανήκε στην κατηγορία των action games.

The Hall Of Fame

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER



Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0

Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

ACES OVER EUROPE

Οι καλύτεροι πιλότοι των Συμμάχων και του Αξονα σε έναν εξομοιωτή με καταπληκτικά γραφικά, πιστή αναπαράσταση της ιστορικής πραγματικότητας. Διαθέτοντας περίπου 20 3D rendered αεροσκάφη, ήταν, εν έτει 1994, πρώτο μακράν του ανταγωνισμού.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

PACIFIC STRIKE



Εξομοιωτής από τους λίγους, αφού χωρίς να χάνει την arcade πλευρά του δεν έκανε υπεραπλουστεύσεις. Προκειμένου να πετύχει το χτύπημα στον Ειρηνικό, χρειαζόταν δεξιοτεχνία και εξασκημένες ικανότητες.
Παρουσίαση: Ιούν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

TIE FIGHTER

Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται σε αυτό το sequel του θρυλικού X-WING. Αναλαμβάνοντας δράση από την πλευρά των "κακών", θα πρέπει να φέρετε σε πέρας όλες τις αποστολές που θα σας ανατεθούν, κάτι όχι και τόσο δύ-



σκολο, αφού ο χειρισμός των αεροσκαφών είναι πολύ καλός.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

US NAVY FIGHTERS



Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED

Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED



Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

APACHE LONGBOW

Ενας εξομοιωτής πολεμικού ελικόπτερου με πρωταγωνιστή το ομώνυμο "καμάρι" των Αμερικανών. Προσεγμένη εξομοίωση με καλά γραφικά και ήχο, κερδίζει πολλούς βαθμούς χάρη στο ρεαλισμό της.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 94%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION



Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο με όλες σχεδόν τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN



Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II



Ενα αρκετά εύκολο στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικό για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hard core οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

STRATEGY

CIVILIZATION
Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

MASTER OF ORION
Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE
Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN
Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER



Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2
Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

AFTERLIFE



Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

FRAGILE ALLEGIANCE
Ενα εξαιρετικό strategy game που θύμιζε έντονα το παλιό, καλό Utopia. Αναλαμβάνετε,



μέσω ενός λειτουργικού συστήματος χειρισμού, να αποικίσετε όσο περισσότερους αστεροειδείς μπορείτε, μαχόμενοι παράλληλα κατά των εξωγήινων και των ανταγωνιστών σας.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

DEADLOCK
Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

SYNDICATE WARS
Το Syndicate ήταν το παιχνίδι που τάραξε τα νερά στο χώρο των strategy και το Syndicate Wars ακολούθησε επάξια τον πρόγονό του. Τεράστιες καταστροφές πολυώροφων κτιρίων αποτελούσαν το highlight του παιχνιδιού, ενώ τα γραφικά και ο ήχος ήταν τόσο βελτιωμένα που νόμιζε κανείς ότι πρόκειται για άλλο παιχνίδι.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 90%

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

FIFA 95



Κατά τα τέλη του μακρινού 1994, η κατάσταση στα soccer games για PCs ήταν σχεδόν απελπιστική. Το μηχάνημα που φαινόταν ότι θα διαδραμάτιζε κυρίαρχο ρόλο στην ηλεκτρονική διασκέδαση δεν είχε ούτε ένα καλό ποδοσφαιράκι. Υπήρχε το Sensible Soccer, βέβαια, που ήταν άκρως εθιστικό, αλλά έδειχνε τα χρόνια του, και το διαφορετικό μηχάνημα για το οποίο σχεδιάστηκε (Amiga, βέβαια). Από εκεί και πέρα... το χάος. Τότε ήταν που η EA Sports αποφάσισε να κυκλοφορήσει ένα soccer game που θα ενσωμάτωνε την "τεχνολογία αιχμής" της εποχής και θα έδειχνε το δρόμο στα επερχόμενα παιχνίδια (βλ. FIFA 95). Η παράλληλη επικράτησή του στις κονσόλες βοήθησε στο να αυξηθεί η αποδοχή του. Διαφορετική γωνία απεικόνισης, γρήγορος ρυθμός, άνετος (όχι εύκολος, πάντως) χειρισμός και γνήσια ποδοσφαιρική δράση καθόρισαν τα νέα πρότυπα για ένα είδος παιχνιδιού που φημίζεται για τους φανατικούς οπαδούς του.

ΑΘΗΝΑ

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591, Fax: 5227592

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22, Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98, Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICRONICS I
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MICRONICS II
Αγ. Αναργύρων 44, Τηλ.: 2619020

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

PC-CLUB
Αγ. Ιωάννου 18-20, Τηλ.: 6390585, Fax: 6014768

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 26, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 23, Τηλ.: 5983717, Fax: 5983717

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336 Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947 Fax: 5313598

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87, Τηλ.: 5914229

MICROCHIP 5
Ιερά Οδός 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64, Τηλ.: 9952410, Fax: 9943396

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104, Τηλ.: 9659413, Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34, Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

PROXIMA
Ελ. Βενιζέλου 31, Τηλ.: 2136655, Fax: 2135352

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ
Ι. Φωκά 63, Τηλ.: 2135873, Fax: 2135874

ΓΛΥΦΑΔΑ

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

DATASYS
Εθν. Μακαρίου 5, Τηλ.: 9701610, Fax: 9756307

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

MICRONICS
Μπενάκη 57

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαπα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΗΡΑΚΛΕΙΟ

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLAND COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

PROXIMA
Ανδρομάχης 132, Τηλ.: 9577778, Fax: 9579295

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

ISOTECHNICA
Κ. Παλαιολόγου 63-65

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Αθήνα Τηλ.: 8564265

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τατοΐου 122, Τηλ.: 6209375, Fax: 6205339

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

ADACOM
Κρήτης 68-70, Τηλ.: 2796805, Fax: 2796805

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Ν.Ιωνία Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER I
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22 Ν. Σμύρνη, Τηλ.: 9560317 Fax: 9309638

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233,

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

PROXIMA
Αλκιβιάδου 163, Τηλ.: 4296672, Fax: 4296674

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

ΠΕΡΙΣΣΟΣ

ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ
Αγ. Σικελιανού 21, Τηλ.: 2710854,

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72, Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6, Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15 - Σίνδος, Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9, Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ I
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ II
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

TOP TEN

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο...................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

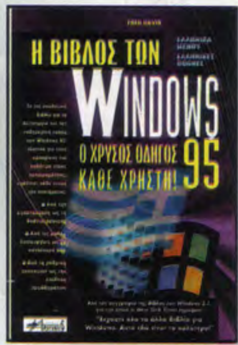
ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ.....................



HTML στην πράξη

Ο πληρέστερος οδηγός με όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να δημιουργήσετε καταπληκτικές Web σελίδες. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

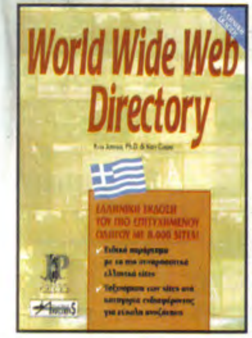
Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
	ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ	
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ — Σελίδες 106	2.800
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS — Σελίδες 282	4.800
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS — Σελίδες 334	4.800
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS — Σελίδες 350	4.800
	WINDOWS	
Β1.	WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 350	3.500
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 248	5.200
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 160	3.900
Β4.	WINDOWS NT P. G. — Σελίδες 442	3.500
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS — Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 198	3.900
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 448	5.800
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 — Σελίδες 736	8.800
	DOS	
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) — Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 192	3.900
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 314	4.800
	WORD PROCESSORS	
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 400	3.500
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 — Σελίδες 462	5.800
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 — Σελίδες 576	6.800
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 300	4.800
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 318	3.900
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 216	3.500
Δ7.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 304	4.200
Δ8.	WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Σελίδες 528	6.200
	GRAPHICS & CAD	
Ε1.	3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM — Σελίδες 916	12.500
Ε2.	CORELDRAW! 7 — Σελίδες 624	7.900
Ε3.	CORELDRAW! 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 384	4.600
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS — Σελίδες 226	5.200
Ε5.	CORELDRAW! 6 — Σελίδες 624	7.900
Ε6.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 344	3.900
Ε7.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 — Σελίδες 356	5.900
Ε8.	AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 264	3.900
Ε9.	PHOTOSTYLER 2 — Σελίδες 226	5.900
Ε10.	PHOTOSHOP 3 — Σελίδες 244	5.200
Ε11.	3D STUDIO 3 & 4 — Σελίδες 750	9.300
Ε12.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 334	3.900
Ε13.	AUTOCAD 13 — Σελίδες 448	6.200
Ε14.	3D STUDIO MAX ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 264	4.200
	SPREADSHEETS	
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. — Σελίδες 248	3.500
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 — Σελίδες 256	4.200
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 580	7.900
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 378	4.800
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 184	3.900
	DATABASES	
Η1.	MICROSOFT ACCESS 97 — Σελίδες 276	4.600
Η2.	CLIPPER 5.2 — Σελίδες 232	3.500
Η3.	SQL — Σελίδες 226	5.200
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 386	6.200
	DTP	
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ — Σελίδες 216	5.200
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH — Σελίδες 288	5.200
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 — Σελίδες 300	5.200
	ON-LINE ΚΑΙ INTERNET	
Ι1.	WEB.GUIDE — Σελίδες 320	5.800
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY — Σελίδες 520	9.300

B U S I N E S S

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
	MARKETING & P.R	
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Σελίδες 256	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING — Σελίδες 104	2.600
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ — Σελίδες 108	2.600
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ — Σελίδες 96	2.600
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ — Σελίδες 234	2.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA — Σελίδες 222	3.800
	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ	
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ — Σελίδες 104	2.600
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ — Σελίδες 96	2.600
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ — Σελίδες 200	3.800
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ — Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ — Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ — Σελίδες 384	8.000
	ΠΩΛΗΣΕΙΣ	
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL — Σελίδες 232	3.800
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ — Σελίδες 102	2.600
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 100	2.600
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ — Σελίδες 102	2.600
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 208	3.800
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 120	2.600
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 280	3.800
	MANAGEMENT	
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ — Σελίδες 168	3.800
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER — Σελίδες 338	3.800
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT — Σελίδες 112	2.600
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS — Σελίδες 112	2.600
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ — Σελίδες 108	2.600
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ — Σελίδες 100	2.600



World Wide Web Directory

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρότασή σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- **Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** 9.300 — *Σελίδες 640*
- **Ι6. INTERNET P. G.** 3.500 — *Σελίδες 384*
- **Ι7. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** 4.800 — *Σελίδες 340*
- **Ι8. Η ΑΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 160*
- **Ι9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ** 6.800 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400*
- **Ι10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET** 3.600 — *Σελίδες 224*
- **Ι11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **Ι12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 3.000 — *Σελίδες 152*
- **Ι13. GRAPHICAL CLIENTS** 3.000 — *Σελίδες 136*
- **Ι14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 120*
- **Ι15. WWW BROWSERS** 3.000 — *Σελίδες 156*
- **Ι16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 3.000 — *Σελίδες 122*
- **Ι17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 3.000 — *Σελίδες 106*
- **Ι18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.500 — *Σελίδες 152*
- **Ι19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 3.000 — *Σελίδες 112*
- **Ι20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 3.000 — *Σελίδες 120*
- **Ι21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω** 3.000 — *Σελίδες 144*
- **Ι22. INTERNET EXPLORER** 3.000 — *Σελίδες 112*

MULTIMEDIA

- **Κ1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.800 — *Σελίδες 396*
- **Κ2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** 5.900 — *Σελίδες 248*
- **Κ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.600 — *Σελίδες 176*
- **Κ4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA** 5.200 — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184*

ΔΙΚΤΥΑ

- **Α1. NOVELL NETWARE 2.2** 4.600 — *Σελίδες 324*
- **Α2. INTRANETS** 5.600 — *Σελίδες 394*
- **Α3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.600 — *Σελίδες 158*

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- **Μ1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC** 7.900 — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624*
- **Μ2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300 — *Σελίδες 846*
- **Μ3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 6.200 — *Σελίδες 412*
- **Μ4. COBOL ANSI 85** 6.800 — *Σελίδες 512*
- **Μ5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 5.200 — *Σελίδες 214*
- **Μ6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 6.800 — *Σελίδες 360*
- **Μ7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800 — *Σελίδες 350*

UNIX

- **Ν1. UNIX** 8.300 — *Σελίδες 808*
- **Ν2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.800 — *Σελίδες 120*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Ο1. MICROSOFT OFFICE 97** 5.200 — *Σελίδες 408*
- **Ο2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 5.200 — *Σελίδες 312*
- **Ο3. SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100 — *Σελίδες 364*
- **Ο4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600 — *Σελίδες 278*
- **Ο5. NORTON UTILITIES** 3.500 — *Σελίδες 412*
- **Ο6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.800 — *Σελίδες 530*
- **Ο7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 3.600 — *Σελίδες 182*
- **Ο8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 4.000 — *Σελίδες 204*
- **Ο9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.600 — *Σελίδες 232*
- **Ο10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 3.600 — *Σελίδες 188*
- **Ο12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100 — *Σελίδες 432*

BUSINESS

- **Τ7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** 3.800 — Σελίδες 224
- **Τ8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** 2.600 — Σελίδες 96
- **Τ9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 2.600 — Σελίδες 100
- **Τ10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.600 — Σελίδες 112
- **Τ11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.600 — Σελίδες 102
- **Τ12. PROJECT ΝΩΕ** 3.800 — *Σελίδες 256*
- **Τ13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **Τ14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 88*
- **Τ15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.800 — *Σελίδες 216*
- **Τ16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.600 — *Σελίδες 150*
- **Τ17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 100*
- **Τ18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.600 — *Σελίδες 96*
- **Τ19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.600 — *Σελίδες 112*
- **Τ20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800 — *Σελίδες 288*
- **Τ21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.600 — *Σελίδες 98*
- **Τ22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.600 — *Σελίδες 136*
- **Τ23. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ** 2.600 — *Σελίδες 100*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Υ1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600 — *Σελίδες 424*

ΔΙΑΦΟΡΑ

- **Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300 — *Σελίδες 212*
- **Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900 — *Σελίδες 928*
- **Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800 — *Σελίδες 358*
- **Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800 — *Σελίδες 360*

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ και οι σημαντικότερες στιγμές του.

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E.

Supported by Web CD technology
Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet.

- 1.100 φωτογραφίες, 3D animation, ηχητικά εφέ, video **στιγμιότυπα** άνω των 30 λεπτών
- Όλοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα **ευρωπαϊκά κύπελλα**
- Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της **εθνικής ομάδας**
- Οι αγώνες του πρωταθλήματος **Α1 κατηγορίας**
- Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους **τελικούς** του θεσμού
- Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από **200 παίκτες**

Σύντομα Κοντά Σας

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506
COMPUPRESS A.E.: ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801487

S O F T W A R E

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S2.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 3.11 & 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**	5.000
S7.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S8.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	29.000
S9.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	49.000
S12.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S13.	**Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ** Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
S14.	**ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ** Διατίθεται σε CD-ROM	9.000
CD GOLD	**ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΗΣ ΕΥΡΩΠΗΣ**	3.000
CD GOLD	**Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ**	3.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........................ ΟΝΟΜΑ:........................ ΗΛΙΚΙΑ* ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: .... ΤΗΛ.: ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:........................ ΥΠΟΓΡΑΦΗ: .... ΗΜ/ΝΙΑ:..............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........................ Α.Φ.Μ.:........................ Δ.Ο.Υ.: ....
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ: ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη για παραγγελίες κάτω των 15.000 δρχ.

☐ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ☐ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ☐ MASTERCARD ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ VISA ☐

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ........................

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

ΜΕΤΡΟΝ MULTIMEDIA

ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 15, 546 21 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. ΤΗΛ: 264608 - FAX: 281292



Nikos Bendis
benik@the.forthnet.gr

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ & ΤΗΝ ΚΥΠΡΟ

ΟΝΟΜ/ΜΟ:.. ΠΟΛΗ:..........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. Τ.Κ.:............ ΤΗΛ.:..........................

ΤΙΤΛΟΣ 1:.. ΤΙΤΛΟΣ 3:..

ΤΙΤΛΟΣ 2:.. ΤΙΤΛΟΣ 4:..